
Segunda Época-Número 34
225 ptas.
MICROmanía
Sólo para adictos
VOODOO NIGHTMARE
Domina los secretos de la Magia Negra
Reportaje
Aquí están los próximos estrenos del software español
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 215 PTAS.
HOBBY PRESS
Super Mapa
RICK DANGEROUS 2
Todas las claves para llegar al final
GOLDEN AXE
¡¡El arcade más esperado de los últimos tiempos!!


DESTELLOS
NARC
NARC es una arcade de accion trepidante. Infiltrate en el submundo criminal y trata de encontrar y destruir al rey de la banda: Mr Big. Si se deja, ya que sus enormes guardaespaldas se van a encargar de impedirtelo. Deberas evitar a ese enorme ejercito bien armado, todos con el cerebro de un rinoceronte y el aliento de un repugnante escarabajo. Esquivar hordas de viciosos perros y enfrentarte al payaso psicotico con su diabolico sentido del humor, que intentara que mueras, ¡Y no de risa precisamente! No todo es malo... Tienes una chopper con la que podras recorrer estas peligrosas calles. Y que pasa con Mr. Big. ¿Dije yo Mr. Big? No, dije MR.BIG.
TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.
RoboCop 2
!Tres asombrosos niveles en los que pondrás a prueba tus reflejos y tus musculos de acero! Destruye la droga mortal llamada Nuke, elimina a las peligrosas bandas de traficantes, pelea con una horda de robots ED 209 y, si sobrevives a todo esto, enfréntate al terrorifico Robocop 2. ¡Recupera la memoria de Robocop solucionando un puzzle que, por si solo, constituiria un juego completo! Dos niveles de acción explosiva al estilo de los entrenamientos de tiro de la policía de Detroit. Experimenta la cólera de una de las armas más poderosas que jamás se hayan visto en el mundo. Un total de siete niveles. Gráficos deslumbrantes. Sonido de lo más real. Incluyendo la secuencia de peleas más larga de la historia de los video-juegos.
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED



OS NOS HEMOS PREGUNTADO EN UNA OCASION QUIENES SOMOS, O NUNCA LAS RESPUESTAS SON DIFICILES DE CONSEGUIR COMO EN CASO DE DOUG QUAID QUE DEBE IR ARTE PARA ENCONTRARLAS. EPARATE PARA VIVIR UNA MBROSA Y DESAFIANTE AVENTURA AL.

URES INC.

CHASE H.Q. 2 SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION - CONTINUA DONDE TERMINO CHASE H.Q. TU MISION ES SUGUIR LA PISTA A LOS PELIGROSOS CRIMINALES, PERSEGUIRLOS Y DETENERLOS. ES RAPIDISIMO PON TODA TU ATENCION EN EL VOLANTE O TE SALDRAS DE LA CARRETERA. TODA LA ACCION DE LA PRIMERA PARTE Y MUCHA MAS, AHORA TAMBIEN DISPARARAS.

Desde Mitchell Corp. llega para tu ordenador uno de los arcade más adictivos del año. Como PANG viaja por el mundo destruyendo las burbujas con las distintas armas que vas recogiendo. Lo único que este rápido y rabioso juega pide, es un jugador rápido en reflejos que pueda lograr el objetivo final - vencer a las burbujas invasoras y restaurar la normalidad.

© 1989 TAITO CORP







DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE SERRANO, 240 28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58

NARCO POLICE

MULTISPORTS

AVENTURA ESPACIAL

SON DINAMITA ¡SON DE DINAMIC!

Tres grandes lanzamientos de Dinamic ¡que estallarán en tus manos!

¡Acción en 3D! Diseñado para probar tu capacidad de mando y estrategia. Enfréntate a los más peligrosos narcotraficantes del Caribe. Para ello dispones del mejor cuerpo de policía del mundo:

... ¡NARCOPOLICE!

¡Dinamismo y realidad en cinco simuladores deportivos!

- Basket Master.
- Aspar
- Kung Fu Warrior
- Tenis Simulador Profesional
- Michel

Pon a prueba tu concentración y tu forma física

con... **¡MULTI SPORTS!**

¡Vive con AD una aventura en los confines de la galaxia! Tu misión, encontrar a tus comandos de apoyo, llegar al núcleo mismo de la Maldad y destruirla. Tus armas, un sofisticado vehículo de exploración y combate.

Es... **¡LA AVENTURA ESPACIAL!**



PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
2808 MADRID (91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO: TELF. 450 89 64
TAMBIEN CON





Año VII. Segunda época - N.º 34 - Marzo 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda
Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Daniel Font
Dibujos
F.J. Frontán
Pablo Jurado
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00
Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12
Telefax:
Redacción y publicidad 372 08 86
Dirección y Administración 734 82 98
Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)
Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
PREYCOR 91 S.L.
Depósito Legal: M-15 436-1985
Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay.
CIA. Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1532
1290 Buenos Aires (Argentina).
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



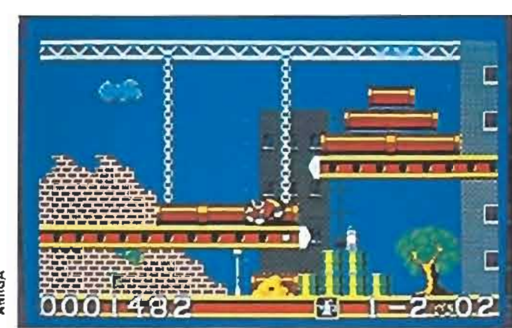
Controlado por



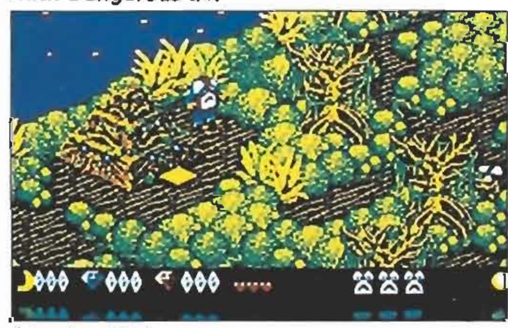
EN ESTE NÚMERO

«Golden Axe», probablemente la recreativa que cuenta con más conversiones tras de sí, ocupa este mes nuestra portada. Junto a ella «Voodoo Nightmare» y «Rick Dangerous II», dos super-programas que garantizan la adicción.




AMIGA
«Car-Vup».


AMIGA
«Rick Dangerous II».


AMIGA
«Voodoo Nightmare».


AMIGA
«Golden Axe».

***P**oco a poco los proyectos dejan de serlo para convertirse en realidades. Esto es exactamente lo que ha ocurrido con «Golden Axe», una recreativa que ya cuenta con su correspondiente adaptación en el mundo de las consolas y que, por fin, ha llegado a nuestros ordenadores. Para que veáis que somos buenos chicos y estamos siempre dispuestos a echaros un capote hemos preparado un artículo en el que os contamos todos y cada uno de sus misterios, y os mostramos fotos de todas las fases, de los enemigos y de nuestros intrépidos guerreros. Pero, no sólo de juegos de lucha vive el buen videoadicto, y por ello os retamos también a completar «Rick Dangerous II» y «Voodoo Nightmare». El primero es un trepidante arcade en el que la habilidad y la precisión serán vuestra mejor arma; de todas formas a nadie le amarga un dulce y utilizar los mapas de todas las fases que acompañan su solución os será de gran ayuda. Palace, una de las compañías que mejores momentos nos ha deparado en su extensa carrera, vuelve a la carga con «Voodoo Nightmare», una genial videoaventura que contiene todo el buen hacer de sus autores. Os podemos asegurar que llegar al final os va a costar lo vuestro, pero sin duda merece la pena. Core Design, los programadores de «Rick Dangerous II» tienen en estas páginas una doble presencia, ya que también son los autores de nuestro megajuego: «Car-Vup». Este es un divertido arcade inspirado en la idea que dio vida a un género clásico, el comecocos. En este número hemos querido también presentaros algunos de los juegos que próximamente estarán en nuestras pantallas. Comenzamos el repaso por la actualidad con «Regreso al Futuro III» para acabar centrándonos en lo que se está cociendo en nuestro país. Dinamic, Topo, Opera, Zigurat, A.D. y Positive nos muestran sus proyectos más secretos.*

Por supuesto, también encontraréis nuestras secciones habituales y una vez más podréis conocer la opinión de nuestro equipo de expertos sobre los títulos disponibles en el mercado. Esperamos que disfrutéis con este número, por lo menos tanto como nosotros mientras lo hemos preparado. Nos vamos volando, abril está a la vuelta de la esquina y entonces tendremos una nueva cita en el quiosco. Un saludo, hasta la próxima.

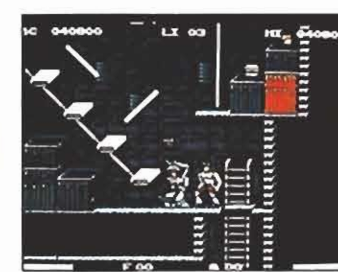
La redacción.





Vuelve Switchblade





Aunque injustamente, la primera parte de esta magnífica producción de Gremlin para 16 bits pasó casi desapercibida en nuestro país —aunque pronto volverá a ser noticia gracias a su conversión para 8 bits—, más allá de nuestras fronteras cosechó la suficiente popularidad como para que la compañía inglesa haya decidido dar vida a una segunda parte bautizada como «Switchblade 2». Además de la multitud de niveles, trampas, enemigos y todo tipo de sorpresas con que ya contaba la primera parte, esta segunda posee notables mejorías en su calidad gráfica, sobre todo en lo referente al tamaño de los «sprites».

Unos bichitos de nada

Mira entre las sábanas antes de meterte en la cama, en la bañera antes de ducharte, no andes descalzo por la casa... o podría ocurrirte lo que a los protagonistas de «Aracnofobia».

Esta película, que como su propio nombre indica trata de esos bichos tan laboriosos y que comen insectos, aunque Spielberg haya decidido que también pueden degustar la "sabrosa" carne humana, va a tener dentro de muy poco su propia secuela informática.

En el juego, que esperamos sea tan terrorífico como el filme, deberemos enfrentarnos a una legión de peligrosos animalitos con cuidado de no sucumbir a sus picaduras. Este llegará pronto para todaslas versiones.

Gremlin y los RPG

Los aficionados a los RPG seguro que han oído hablar de «Hero's Quest» un juego de tablero que tuvo un enorme éxito en Inglaterra. Ahora, cuando ya hace unos meses que está en España, y va también camino de convertirse en un superventas, Gremlin anuncia su conversión al ordenador. Explora las lúgubres cavernas donde se ocultan los secre-



tos del mago Morcar, protégete de sus conjuros y elimina a sus secuaces. Todo ello sin moverte de delante de la pantalla de tu monitor.

El regreso de un clásico



Cuando «Druid» salió al mercado, hace algunos años, nadie esperaba el enorme éxito que tuvo. Se convirtió en un título legendario e imprescindible para los que entonces andábamos trasteando con los primeros ordenadores.

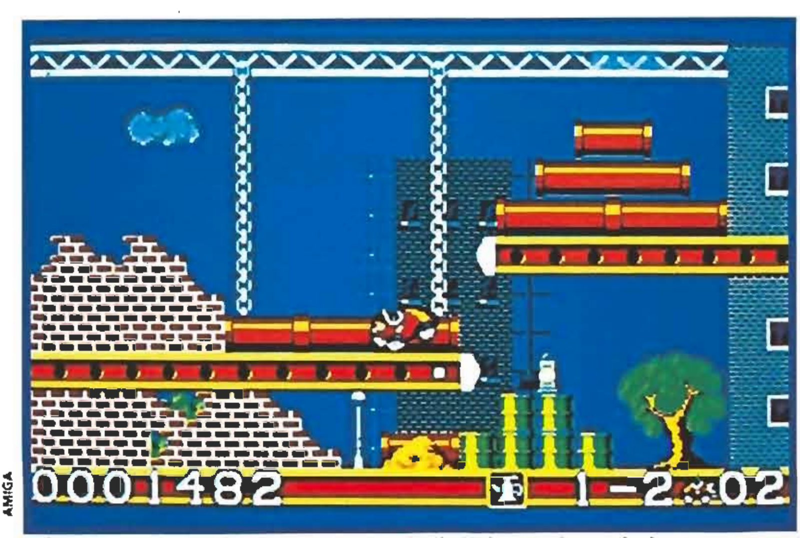
Luego fue «Druid II: Enlighten ment» el que nos tuvo otra larga temporada enganchados a nuestras máquinas practicando con nuevos hechizos. Y ahora, Millennium anuncia a bombo y platillo, el lanzamiento de la tercera parte de la saga: «Warlock, the Avenger». Esta vez un producto, que aunque también saldrá para Commodore 64, ha sido diseñado pensando en los dieciséis bits.

Más monstruos, más niveles y más acción... nuestros joysticks echan humo sólo de pensarlo.

CAR-VUP

- CORE DESIGN
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Core no parece estar dispuesta a dejar de sorprendernos, y tras sus excelentes «Torvak the Warrior», «Rick Dangerous 2» o «Monty Python's Flying Circus» vuelve a la carga con una nueva maravilla llamada «Car-Vup», en la que hace su presentación Arnie, el cacharro de cuatro ruedas más dicharachero, saltarín e intrépido de la historia del automovilismo.



AMIGA

El juego es una versión nueva y original de los ya legendarios comecocos aunque esta vez la perspectiva sea muy diferente.



AMIGA

Entre una fase y otra, nuestro motorizado amigo será rescatado por un simpático helicóptero que le llevará por los aires hasta una nueva zona.



AMIGA

Recogiendo las letras que caen, literalmente, del cielo, tendremos la oportunidad de obtener una serie de ventajas muy importantes.

¡Mec, mec!, ¿qué hay de nuevo viejos? ¡aquí está vuestro amigo Arnie, el coche dispuesto a hacer que la pantalla de vuestro ordenador se llene de diversión y colorido! Pero, un momento, debo advertiros algo: esta aventura no es un juego, es algo mucho más serio, porque el malvado Capitán Grim ha raptado a todos mis amigos del mundo del cómic y los retiene prisioneros con, vete tú a saber, que oscuros propósitos. Tenemos que salvarlos y pronto, así que... nada de excusas tontas, cárgame en tu ordenador y pisemos el acelerador a tope. ¡Brrromm, allá vamos!

Come-cocos traga-gasolina

De realmente ingenioso tenemos que calificar, sin duda, el punto de partida escogido por Core para dar forma a este «Car-Vup», porque convertir el clásico juego del come-cocos en un divertido arcade, en el que un destartalado coche recorre a toda velocidad los coloristas decorados que se desplazan con "scroll" horizontal, es una idea tan simple como adictiva y resultona.

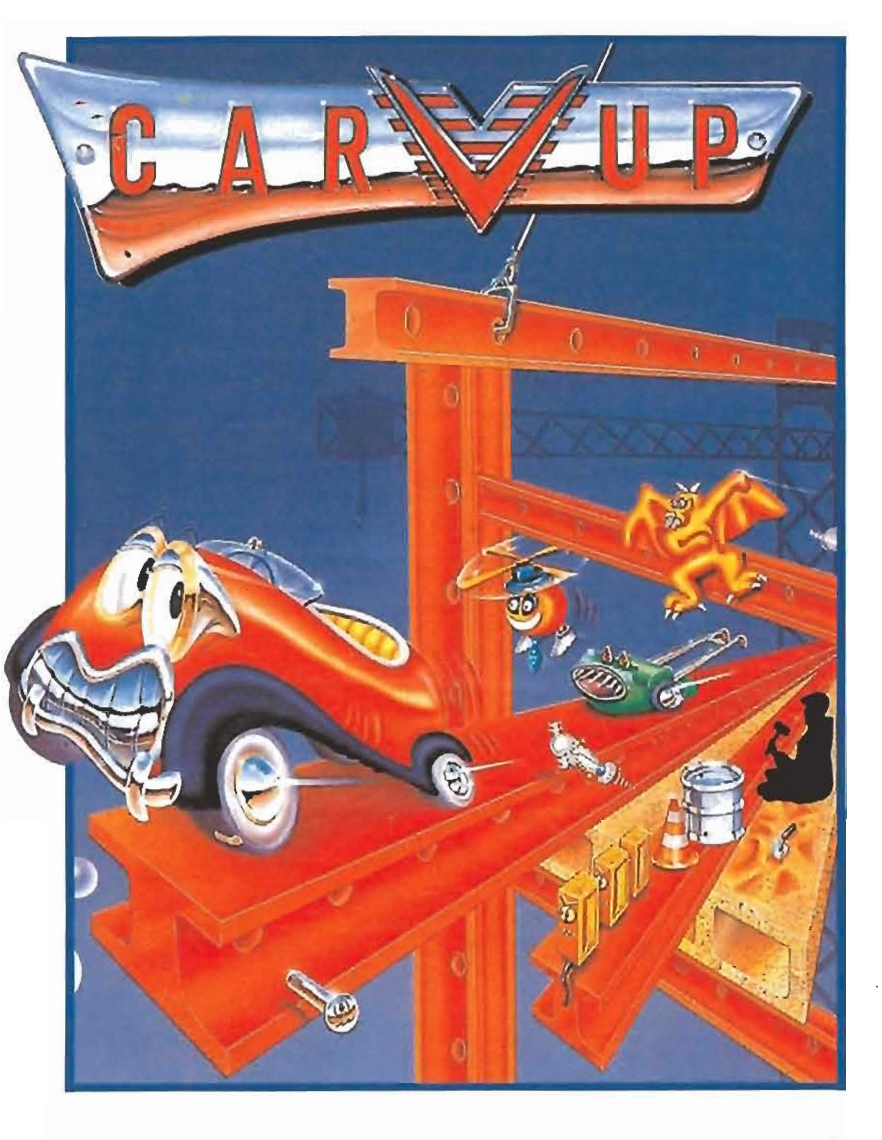
Nuestro objetivo, como ya os adelantaba el viejo Arnie, es liberar a todos sus amigos de las garras del terrible Capitán Grim. Cada uno de ellos se encuentra prisionero en un nivel distinto, existiendo un total de ocho que, a su vez, se subdividen en cinco más pequeños. A estos hay que sumar una pequeña fase de bonus, por lo que en total 48 escenas diferentes nos separan del final del juego.

En cada una de ellas, a excepción de las de bonus, tenemos que cumplir una única misión para conseguir el acceso hacia la siguiente: recorrer por completo todas las plataformas suspendidas en el aire desplazándonos de unas a otras mediante los ágiles saltos de nuestro vetusto pero fiel coche. Cuando lo hagamos observaremos como, mediante algún sistema, se nos indicará los trozos de plataforma que ya hemos recorrido: tornillos que se ajustan en los agujeros de las vigas, cremalleras que se cierran, bloques que cambian de color...

Una vez que hayamos recorrido por completo todas las plataformas el juego se detendrá y

CONSEJOS y TRUCOS

- ***Nuestro coche no tiene freno ni acelerador, y por lo tanto su movimiento es continuo, pero si queremos quedarnos en una zona determinada sólo tenemos que limitarnos a girar una y otra vez de izquierda a derecha y viceversa.***
- ***Podemos realizar dos tipos diferentes de saltos con Arnie, uno largo y otro alto. Atención a esto, porque algunas plataformas sólo son accesibles utilizando uno de ellos.***
- ***La escena final esconde una desagradable sorpresa que no os desvelamos, aunque si os adelantamos que es sumamente importante que en ella no malgastéis las ayudas que caen del techo, pues de lo contrario no podréis terminar el juego.***



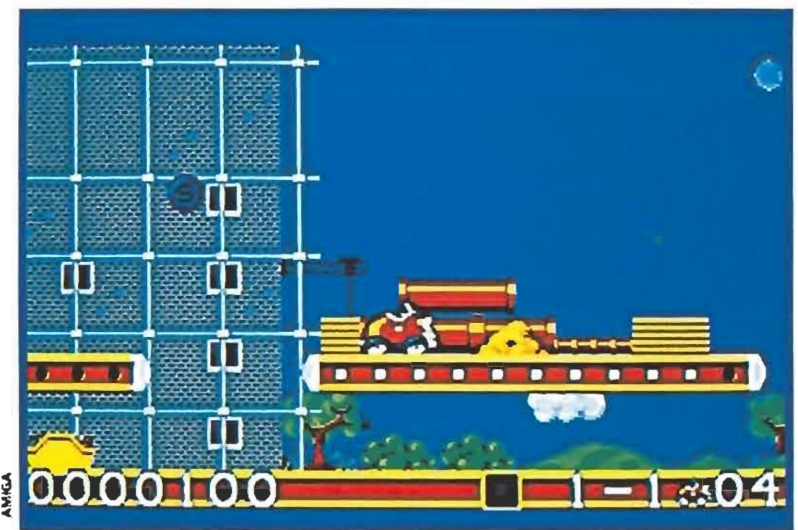
¡Van como locos!

un simpático helicóptero se acercará hacia nuestro coche que, en un alarde de agilidad, se aferrará a él para que le traslade hacia el siguiente nivel.

No estás solo forastero...

Si ésta es, evidentemente, la parte fácil de nuestra labor, toca hablar ahora de la parte más lamentable que, como podréis imaginar, glosa acerca de la multitud de enemigos —a cual más pesado, pegajoso y malintencionado— que pululan continuamente por toda la pantalla. Su simple contacto es mortal para nuestro coche y, aunque más adelante veremos cómo atacarlos para librarnos de ellos, en principio, lo mejor que podemos hacer cuando los veamos es conducir en dirección contraria cuando se nos acerquen, o bien intentar saltar por encima de ellos. ¡Cuidado, en este último caso, porque a veces para nuestra desgracia a ellos se les ocurre hacer exactamente lo mismo y podemos ser víctimas de una mortal colisión aérea!

De todas formas, nuestro más peligroso enemigo, el Turbo Demonio, sólo aparecerá si tardamos demasiado en completar un nivel. Lo sabremos porque veremos y escucharemos un mensaje (¡Tuuurbo!) que precede a la aparición en pantalla de un molesto Demonio rojo que no cesa en su persecución hasta que consigue hacernos perder una vida.



Si no evitamos el contacto con los enemigos veremos muy a menudo como nuestro vehículo pone cara de pocos amigos y se abolla sin solución.



Los primeros niveles transcurren entre grúas, sacos de cemento y edificaciones a medio construir.



A los estupendos y divertidos gráficos del programa se han añadido unos detalles técnicos de gran calidad como sólo Core sabe hacerlo.

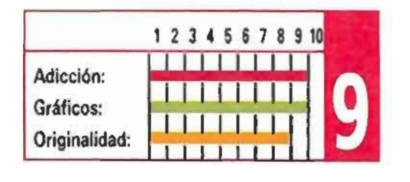
¡Que llueva, que llueva!

Durante toda la partida, y especialmente en las fases de bonus, se producirá una ininterrumpida lluvia de objetos procedentes de la parte superior de la pantalla. Esta tormenta —celestial sin duda— es de vital importancia en nuestra misión, ya que no son gotas de agua lo que caen, sino maravillas tales como letras —componiendo la palabra EXTRA recibiremos una vida extra o si hacemos lo propio con BONUS se nos gratificará con una buena cantidad de puntos—, u objetos especiales —aceite, balas, humo, bombas, parachoques—, con los que podremos defendernos o atacar a nuestros enemigos más eficazmente.

Diversión sin freno

«Car-Vup» acaba de ganarse a pulso un puesto de honor en esa lista de arcades legendarios ya que, al igual que ellos, partiendo de un planteamiento realmente sencillo ha alcanzado cotas de calidad y adicción insuperables («Bomb Jack», «Pang», «Mad Mix»...). Y añadimos en este apartado la calidad, porque el juego es todo un placer para la vista y para los oídos. Rico colorido, buenos y divertidos gráficos, excelentes movimientos y «scrolles», cómicos sonidos y melodías y, en general, adicción y diversión por los cuatro costados, es lo que Core os ofrece en esta producción que sinceramente os recomendamos. Bien por Arnie y bien por Core. ■

J.E.B.

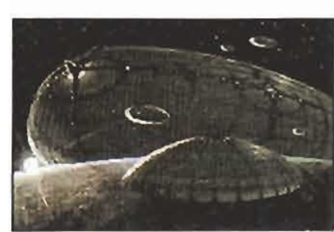


Misión: salvar la tierra

Electronic Zoo es como ya sabréis una compañía de reciente aparición, que gracias a dos de sus primeros lanzamientos «Treasure trap» y «Prophecy: The Viking Child» ha saboreado ya las mieles del éxito.

Afortunadamente, lejos de dormirse en los laureles, sus programadores han seguido trabajando de firme para intentar consolidar ese prestigio conseguido en apenas un año y ya tienen puesta a punto su nueva producción, «Eco-Phantoms», que desembarcará por estas latitudes en el mes de Abril.



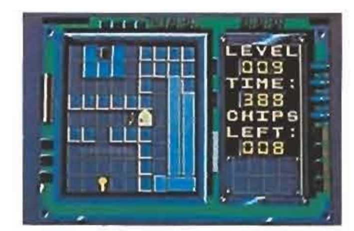


El juego transcurre en un futuro no muy lejano cuando la Tierra es tomada al asalto por una raza alienígena que, tras establecer diferentes bases en la superficie del planeta, se está dedicando a saquear todos nuestros recursos y riquezas.

Nuestra misión como siempre va a consistir en batallar en solitario para salvar la humanidad, y de momento todo lo que podemos deciros acerca del juego es que sus autores han intentado inpirarse en las obras de Julio Verne y que su aspecto es como podéis ver muy diferente al de las anteriores producciones de Electronic Zoo. El juego estará disponible para Atari St, Amiga y PC.

FLASH

Lo último de U.S. Gold



Después de pisar a fondo el acelerador con «Super G.P Monaco», U.S.Gold ha decidido no levantar el pie en su producción frenética de juegos y ya nos tiene preparada una nueva sorpresa. Se llama «Chip's Challenge», y tal vez algunos de vosotros ya lo conozcáis, pues se trata de un divertido arcade en una línea gauntlet-futurista que apareció originariamente para la consola Lynx.

La gran escapada

Si sois aficionados a los buenos juegos de mesa seguramente conoceréis de sobra uno llamado «Escape from Coldizt», en el que desempeñamos el papel de prisioneros de guerra aliados en un castillo alemán durante la Segunda Guerra Mundial. Pues bien, la noticia es que Digital Magic Software se ha decidido ha realizar una versión del juego de mesa para nuestros ordenadores, y lo ha convertido en una sorprendente video-aventura tridimensional de la que podremos disfrutar los usuarios de Atari St, Amiga y Commodore 64.

Concurso Positive



Con una simpática sonrisa, Montserrat Llabrés Roset recibió el pasado día veinticinco de Enero una estupenda moto Derby Savannah como ganadora del concurso de Positive sobre su «African Trail Simulator» de manos de los hermanos Baldrich, en representación de Positive Soft y de Javier Costa por parte de Derby. ¡Y luego dicen que no hay chicas que jueguen con los ordenadores! Nuestra amiga Montse lo hace y parece que muy bien.

ACTUALIDAD

JOYSTICKS REVOLUCIONARIOS

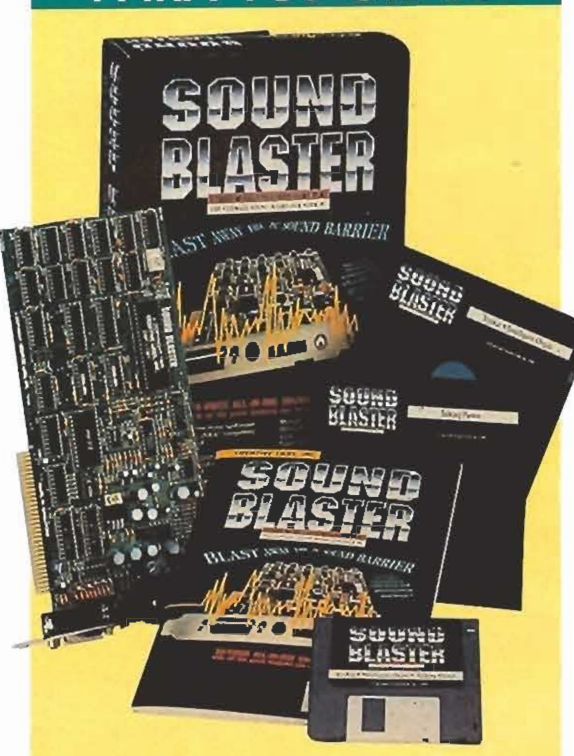






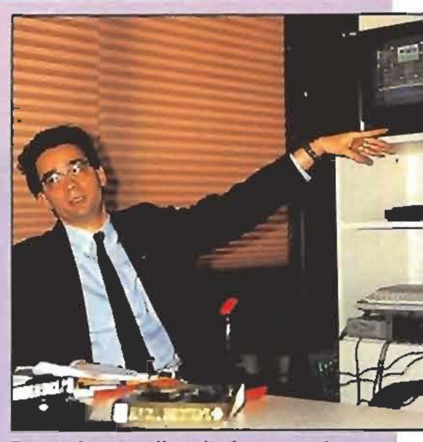
Si queréis dejar a vuestros amigos boquiabiertos y acabar a toda pastilla con los enemigos del «masacra-marcianos» más endiabladamente difícil, lo tenéis realmente fácil con los exuberantes joysticks que Dro acaba de poner al alcance de vuestras masacradoras manos. Los tres modelos distribuidos ya en nuestro país responden a los nombres de «Quickjoy M5», «Quickjoy Topstar» y «Quickjoy Megaboard» y como veis presentan diseños tan vanguardistas como espectaculares. Todo un regalo para los profesionales del vídeo-juego.

SOUND BLASTER, UN REGALO PARA TUS OÍDOS



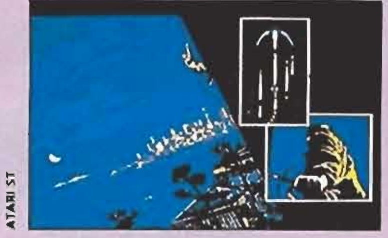
Los usuarios de Pc continúan estando de enhorabuena pues la aparición de tarjetas para sus ordenadores sigue manteniéndose a un ritmo frenético. En esta ocasión le ha tocado el turno a la tarjeta «Sound Blaster» que, como su propio nombre indica, es un sorprendente complemento para mejorar las prestaciones sonoras de cualquier Pc. Además de compatibilidad AdLib, este ingenioso aparatito nos ofrece otras posibilidades como son 24 voces, sintetizador musical estereofónico C/MS con 12 voces, música FM, 1 canal para entrada y digitalización del sonido, compresión y descompresión de ficheros, conector de joystick standard, interface MIDI, conector para entrada de micrófono y amplificador estéreo (4w + 4w).

AVENTURA Y ACCIÓN



Francois Lourdine (Infogrames).

Francia es la cuna de grandes compañías de software vinculadas al sector del entretenimiento. Infogrames es, sin duda, una de las más populares y poco a poco ha ido afianzando su posición en nuestro país. Aprovechando el paso por Madrid de Francois Lourdine, del departamento internacional de ventas de la compañía, tuvimos ocasión de charlar con él largo y tendido en una distendida rueda de prensa en la que nos mostró sus próximos lanzamientos.



«Murders in Space».

«Drakkhen», del que encontraréis más información en la sección "punto de mira" de este mismo número, fue presentado en su versión castellana. Junto a él y siguiendo la línea de programas que se alejan bastante del concepto de arcade pudimos observar «Murders in Space», que será editado para Atari, Amiga y Pc. El juego es una nueva aventura gráfica, también traducida a nuestro idioma, con un tratamiento por iconos bastante innovador; la acción tiene lugar en el futuro en una estación orbital en la que unos extraños acontecimientos nos colocarán en una situación muy comprometida intentando buscar una explicación lógica a los mismos.

Dejamos por el momento la aventura a un lado para centrarnos en el más puro arcade con «Metal Masters». Dos robots, que previamente deberemos diseñar, se enfrentarán entre sí en un combate que nos trae a la memoria a uno de los clásicos de la historia del software, «Barbarian» de Palace.

Infogrames no ha querido olvidar tampoco los juegos de acción y por ello ha incluido en su catálogo «Alcatraz». El programa con un trepidante desarrollo lleva a la pantalla las aventuras de un grupo de hombres de la CIA, encargados de restablecer el orden en la isla de Alcatraz, tomada por un peligroso traficante y sus secuaces. Si exceptuamos «Drakkhen», el resto de los programas verán la luz en los formatos de 16 bits la próxima primavera.

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW UNA FERIA EN CRECIMIENTO



Como ya os informáramos brevemente en nuestra anterior cita mensual, del 14 al 16 de Abril Londres se va a convertir en la capital del mundo del software con motivo de la tercera edición del European Computer Trade Show, que tendrá una vez más como marco el Bussines Design Center.

Para la presente edición la feria cuenta no sólo con la presencia de los grandes nombres del mercado europeo y americano como Accolade, Domark, Electronic Arts, Elite, Gremlin, Hewson, Infogrames, Loriciel, Lucasfilm, Microprose, Mirrorsoft, Nintendo, Ocean, Ubi, Virgin o U.S.Gold, sino que también contarán con su propio stand algunas de las nuevas compañías que vienen pegando fuerte con sus primeras producciones como Electronic Zoo, Core Design, Millenium o The Sales Curve.

Por supuesto no sólo el software tendrá cabida en la feria, sino que también empresas dedicadas a la fabricación de hardware —principalmente periféricos— tendrán un papel relevante dentro del recinto del Bussines Design Center. Así nombres como Ad Lib, Cheetah, Hi-Tec o Konix tampoco faltarán a este importantísima cita anual.

Como buena prueba del relieve alcanzado por la feria, cabe decir que sus organizadores tienen previsto un incremento de un 30% respecto de su anterior edición, que se saldó con una cifra de más de 3.000 visitantes para los más de 100 stands emplazados. Por último sólo cabe tomar nota de dos detalles: la nula presencia en la feria del software español, y la asistencia al evento de las diferentes distribuidoras a la caza del fichaje de compañías... una excelente oportunidad para que nuevos grupos de programación vean sus productos comercializados en nuestro país.



LA PIRATERIA ES DELITO
Virgin
GAMES
presenta
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS
PANTALLAS VERSION AMIGA
Disponible en SP·AMS·ST·AG·PC·C64
© Python Productions 1990
℗ Virgin Mastertronic Limited
IVAN 'IRONMAN' STEWART'S
SUPER OFF ROAD
GRAFTGOLD Creative Software
PANTALLAS VERSION ATARI ST
© 1990 Virgin Mastertronic Ltd. Graftgold Ltd licensed from the Leland Corporation Virgin Games is a Trade Mark of Virgin Mastertronic Ltd. Leland is a Trademark of the Leland Corporation
Disponible en SP·AMS·C64·ST·AG·PC
MCM SOFTWARE
SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58
GOLDEN AXE
SEGA
PANTALLAS VERSION ARCADE
℗ Virgin Mastertronic Ltd. 1990
Disponible en SP·AMS·C64·ST·AG



PRINCE of PERSIA™
Discurren tiempos de tinieblas...
Mientras el Sultán lucha en guerras de tierras extrañas, Jaffar, su Gran Visir, ha tomado las riendas del poder. A lo largo y ancho del país los súbditos se lamentan bajo el yugo de la tiranía y sueñan con tiempos mejores.
Tú eres el único obstáculo entre Jaffar y el trono. Aventurero de otras tierras, ignorante de las intrigas de palacio, has conquistado el corazón de la encantadora hija pequeña del Sultán, y así, sin advertirlo, te has convertido en un poderoso enemigo.
Arrestado por orden de Jaffar, eres despojado de tu espada y pertenencias y arrojado a las mazmorras del Sultán; Jaffar es libre de plantear un ultimátum a la princesa: casarse con él o morir. Sólo tiene una hora para decidir.
Encerrada en la torre de palacio, la Princesa deposita en ti todas sus esperanzas. Cuando caigan los últimos granos del reloj de arena, su decisión desembocará irremediablemente en el trono para el Gran Visir... un nuevo reino de terror para sus sufridos súbditos... y la muerte para el valiente joven que podría haber sido... Príncipe de Persia.
Disponible en AMSTRAD, PC, AMIGA y ATARI
Brøderbund®
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64
DRO SOFT

Maniacos del Calabozo

¿Estáis listos? ¿Falta alguien? No, espero. Habréis traído algo de comer y también vuestras armas. Venga, vamos a entrar de nuevo al calabozo para ver qué nuevas trampas y peligros nos acecharán en nuestra aventura. Me podéis llamar Ferhergón...

Recordaréis que habíamos visto ya las trampas propiamente dichas, los mareantes spinners y los desconcertantes transportadores. Pues bien, estos tres tipos son los más clásicos de cualquier RPG y raro será áquel que no los incorpore en sus calabozos. Los que veremos ahora son menos frecuentes pero igualmente engorrosos. Mucho cuidado...

OTRA RACIÓN DE TRAMPAS

Es muy típico que los calabozos estén a oscuras, pues su situación así lo parece indicar. Esto se soluciona fácilmente con antorchas o hechizos de luz. El problema aparece cuando hay zonas en las que ni estas fuentes luminosas, ni ninguna otra, valen. Entramos en una zona de oscuridad, la incómoda «darkness» que muchos habréis sufrido. De repente te desorientas y no sabes hacia dónde vas por la repentina ceguera. Por supuesto, combinada con unas dosis de spinners y transportadores acabarán probablemente con el grupo, destrozando la orientación del jugador y cuya consecuencia más probable será finalizar en las fauces del monstruo más poderoso en varias mazmorras a la redonda.

En un calabozo deberéis siempre temeros lo peor, nunca perder la atención. Pues si no lo hacéis os podéis llevar alguna sorpresa, como que de repente se os muera un personaje, o algo peor, por ejemplo si de pronto entráis en combate y os encontráis con que vuestros personajes tienen la mitad de Hit Points de lo usual. Más traumático puede ser ir a lanzar un hechizo a ese monstruo que no puedes derrotar de otra forma y encontrarte que no tienes ni un solo Spell Point, con lo que el destino de tu banda distará de ser envidiable. Y esto puede pasar porque muchas de las localizaciones de los calabozos tienen "trampas mudas" que a la chita callando van drenando estos importantes puntos sin que el jugador se dé cuenta. Su peligro reside, más que en la cuantía de las pérdidas, en su mudez que las hace pasar desapercibidas.

Por supuesto, en los calabozos hay otros muchos peligros pero no es mi intención contarlos todos exhaustivamente y espero que con los vistos vayáis sobre aviso en vuestras primeras incursiones por los RPG. Como digo siempre, estos los encontraréis pero lo ideal es que os llevéis también alguna sorpresa, lo que dependerá de la mayor o menor imaginación de vuestro Dungeon Master, que en este caso es el programador del juego.



OTROS MANIACOS

Veamos qué nos cuentan otros compañeros de aventuras. **Angel Ancín**, de Pamplona, me pregunta cómo pasar del tercer nivel del Dark Domain en el **«Bard's Tale II»**. Y yo sé la respuesta, que tiene dos partes: en la posición 15,3 hay una boca mágica que te pregunta (traducida) quién es el maestro de la mente. La respuesta es..tachán..Mangar. Al responder se abre un pasadizo en la posición 21,19 que te conduce, tras otra pregunta, a las escaleras. Para responder a ésta sigue sus órdenes (ya me entenderás). En cuanto a juegos RPG ingleses que te recomiende, pues el «Bard's Tale I» o el «Dungeon Master» que seguro que están de oferta pues ya llevan bastante tiempo en el mercado. Muchas gracias por el truco, pero te aseguro que es muy complicado para tan poco resultado (ya lo verás cuando avances en el juego) y no lo voy a exponer aquí pues ya sabes que no andamos sobrados de espacio. Espero que te sirvan las respuestas dadas.

● **Jorge de Dios**, de Córdoba, está atascado en el **«Spellcaster»** para Sega de 8 bits. Como no he tenido acceso a dicho juego ni siquiera sé si es catalogable como RPG. Bueno, el caso es que está dentro de una "olla" en la que hay una computadora que le pide algo sobre insertar energía en un aparato. Si algún otro de los maniacos sabe algo al respecto quizá Jorge se lo agradezca.

● Otro **Jorge**, éste de apellido Díaz, encuentra sus problemas nada más comenzar su aventura en el **«Bloodwych»**. Nuevamente, me remito a lo dicho en el anterior número. Un día de estos váis a provocar las iras de Ferhergón. Siento no poder ayudarte pero es que no sé tu situación concreta. No olvidéis que este juego parece que cambia para cada ordenador y Ferhergón no tiene acceso a todos los modelos existentes, por desgracia.

● **Miguel Vigo**, de Lugo, ha matado al dragón Khisanth en el **«Heroes of the Lance»** pero no ha encontrado los discos de Mishakal. Búscalos mejor pues están en ese nivel y no hace falta usar ningún hechizo pues están a la vista en uno de los extremos del nivel.

● Muchas gracias a **José Antonio Sanmartín** de Alicante por su importante información que transmito al resto de los maniacos: sólo con la vara de Goldmoon se puede matar al dragón Khisanth.

● **Raúl Carrilero**, de Murcia, va a ver algunas de sus múltiples preguntas respondidas, todas sobre el **«Bloodwych»**: el hechizo Firepath es ofensivo y tiene el mismo efecto lo lances de atrás o de delante. Ya encontrarás anillos para usar el hechizo Recharge más avanzado el juego, siendo inútil entretanto. Este juego se comentó en el Punto de Mira del número 19 de la segunda época. La única forma de no luchar es la, poco heroica, huida. Finalmente, el «Heroes of the Lance» lleva algún tiempo a la venta con los manuales traducidos.

● El último maniaco hoy es **Bienvenido Meléndez** de Tordera (Barcelona) que me dice que hay otro RPG publicado en España aparte de los consabidos. Se trata del **«Sentinel's Worlds I»** y confieso que nunca he oído hablar de él. Ni siquiera sé para que modelos estará disponible pues tampoco me lo comenta. Eso sí, está ambientado en el espacio. Además, me pregunta en qué habitación está el "Malcon Trandle". Si alguno lo sabéis...

HASTA OTRA

Se acabó lo que se daba. Por desgracia, poco que añadir. Sólo una novedad importante para los usuarios de Pc, por fin se ha editado el «Drakken» en español y que también dentro de muy poco aparecerá para todos los sistemas el «Dragons of frame» de la colección "Dungeons & Dragons". Supongo que por estas fechas ya habréis disfrutado del «Elvira» y dentro de poco me bombardearéis con problemas. Tampoco os deben pasar desapercibidos los excelentes «Cadaver» e «Inmortal» que contienen elementos de RPG para saciar el apetito de los más glotones. Menos da una piedra. En fin, nos vemos el próximo mes. ■

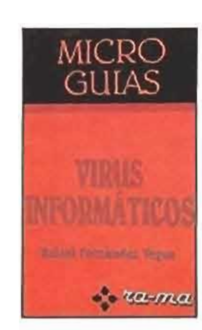
Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección:
Micromanía — Ctra de Irún Km 12.400 — 28049 Madrid
«Maniacos del calabozo»

LIBROS

GUÍAS PRÁCTICAS

VIRUS INFORMÁTICOS



150 págs. **1.000 ptas.**

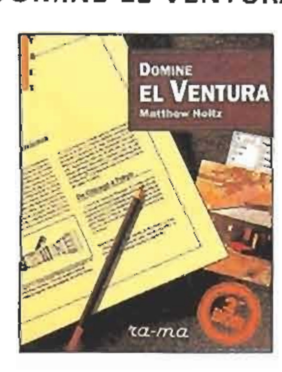
Con este pequeño libro vamos a poder introducirnos a fondo en el mundo de los virus informáticos, ya que es una guía en la que, por poner un ejemplo, se incluye el listado, de uno de los virus más frecuentes para aprender las bases de su funcionamiento y, por consiguiente, de las soluciones más comúnes para evitarlo. También el autor ha incluido una serie de direcciones útiles en la lucha contra esta moderna plaga, además del examen de los antivirus disponibles.

Rafael Fernández Vegue ****

RA-MA | NIVEL «C»

AUTOEDICIÓN

DOMINE EL VENTURA



569 págs. **4.950 ptas.**

La autoedición es una de las utilidades profesionales más extendida últimamente gracias a programas específicos dentro de este campo como el «Ventura Publisher» de Xerox. Este, aunque sencillo de manejar, necesita algo más de dedicación si queremos llegar a dominarlo. Y con esta idea es con la que se ha escrito este libro. Comenzando desde el proceso de instalación hasta la realización de un completo trabajo, el autor va desgranando sus consejos y explicaciones para facilitarnos la tarea al máximo.

Matthew Holtz ****

RA-MA | NIVEL «C»

•PÉSIMO ••FLOJO •••NORMAL ••••BUENO •••••MUY BUENO NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

REGRESO A...

Las peripecias de Marty y Doc están camino de regresar no sólo al futuro sino también a la pantalla de tu ordenador. Una vez más, acompañados por su fiel DeLorean, han puesto rumbo a la aventura para conducirnos a una tercera entrega de la saga que, en esta ocasión, tiene como escenario el legendario y peligroso oeste americano.



La primera fase del juego se subdivide a su vez en dos diferentes en las que varía la perspectiva, pero no el objetivo.

Yo que tú lo jugaría, forastero

■ **IMAGE WORKS/ MIRRORSOFT**

■ En preparación: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA y PC**

Una vez más ha sido Mirrorsoft la encargada de llevar hasta nuestros ordenadores todo el cúmulo de fréneticas situaciones que los guionistas se han sacado de la manga para dar forma a la tercera parte de la serie. El resultado es un arcade terriblemente difícil dividido en cuatro fases diferentes.

Para todos aquellos que no hayáis visto aún la película vamos a tratar de resumiros en pocas palabras su argumento. Como recordaréis, al final de «Regreso al futuro II», Marty recibía en la última escena una carta de Doc fechada en 1885. En ella su loco pero genial amigo le hacía partícipe de una fantástica revelación... ¡Doc había viajado hacia la época del «Farwest» para quedarse en ella, cumpliendo así su sueño dorado!

La cosa de por sí no hubiera tenido mayor importancia si no fuera por la dramática visión que esperaba a Marty de regreso a 1985: la tumba de su amigo Doc, con una sencilla inscripción acompañada por una fecha que dejó helado a nuestro héroe... ¡cinco días después de la que figuraba en la carta que acababa de leer!

Lo que aconteció a partir de ese momento es precisamente lo que el juego y la película nos cuentan, aunque el comienzo ya os lo podéis imaginar: un DeLorean surcando la calle a toda velocidad con un tripulante, Marty, camino de 1885. ¡Bienvenidos al «farwest», forasteros!

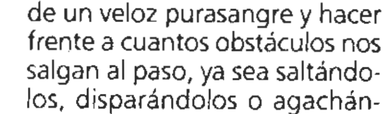
Galopa y corta el viento

En la primera escena del juego lo primero que descubrimos es que Doc no solamente se ha enamorado de la fascinante época hacia la que ha viajado, sino que Clara, una bella maestra de escuela, se ha hecho con un lugar en su loco corazón.

Desgraciadamente lo siguiente que descubrimos es que el carruaje de la profesora avanza a toda velocidad —por culpa de unos caballos desbocados— hacia un profundo barranco... Sin pensárselo dos veces Doc monta a lomos de su caballo en persecución del carruaje, y aquí comienzan sus, y nuestras dificultades, porque en una escena muy similar a la que ya pudimos afrontar en «Ivanhoe» o «Wrath of the Demon», tendremos que ponernos a las riendas de un veloz purasangre y hacer frente a cuantos obstáculos nos salgan al paso, ya sea saltándolos, disparándolos o agachándonos para esquivarlos.



Nuestra tarea en este nivel consiste exclusivamente en afinar la puntería y acertar en los blancos.

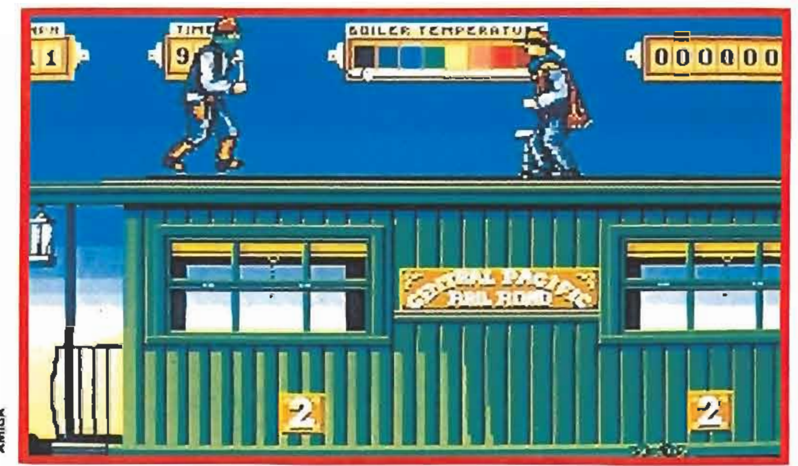


La sorpresa llega cuando, avanzadas unas cuantas pantallas, el juego cambia de perspectiva, y se nos ofrece una panorámica frontal mucho más lejana de Doc y su caballo. Lo que tenemos que hacer ahora es continuar nuestra frenética carrera, pero cuidando no sólo de no chocar con los obstáculos, sino también de disparar y evitar los disparos de los pieles rojas emboscados en el camino.

¡Desenfunda, forastero!

Una vez rescatada Clara, la dejamos en las buenas manos de Doc, para afrontar junto a Marty la más sencilla e intranscendente de las cuatro fases que componen el juego.

Estamos en la galería de tiro, y nuestro objetivo consiste únicamente en disparar a diestro



Para recuperar su espectacular «máquina del tiempo», Marty debe recorrer el tren hasta llegar a la locomotora.



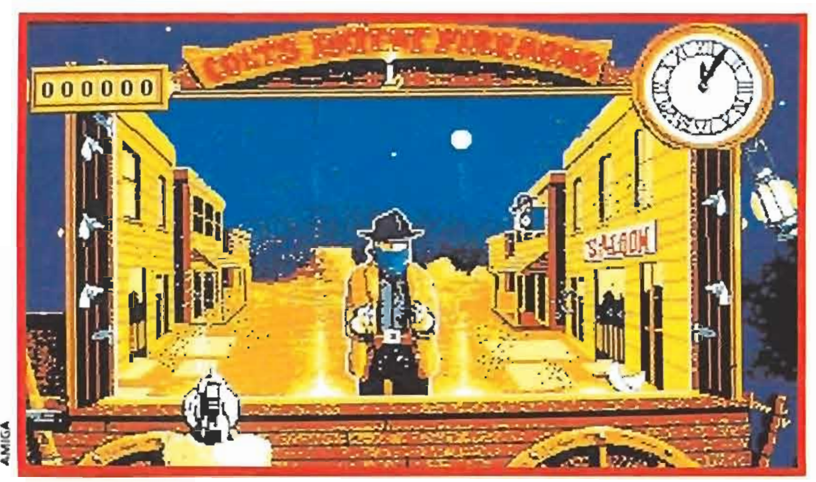
Esta vez tuvieron suerte los adictos a «Regreso al futuro»; la tercera parte se estrenó en España, deprisa y corriendo, las pasadas navidades, y el "mono" no fue demasiado largo (claro, que a otros todavía les dura el dolor de cabeza de la resaca por el poco tiempo transcurrido).

Dicen cineastas, productores, actores y demás personajes involucrados en el proyecto que, si se hubiera terminado la historia al completo en la segunda parte, ésta hubiera quedado demasiado comprimida y, por lo tanto, escasa de algunos ingredientes, algo así como un gazpacho con mucho vinagre y poco tomate. La única solución era dividirla en dos y, para que al espectador no se le olvidaran los interrogantes abiertos en la segunda parte, rodar rápidamente ambas y estrenarlas con el menor intervalo de tiempo posible (el dictado por razones técnicas y de taquilla).

Para otros, para esos que disfrutan buscando tres pies al gato y sacando punta al lápiz hasta que la cuchilla rasga la piel del dedo que lo sujeta, la razón es más pueril: el éxito de «Regreso al Futuro» descansa en la cara de niño de Michael J. Fox y si sigue "madurando" difícilmente podrá representar en la pantalla a un joven adolescente.

El caso es que, haya o no una cuarta parte, «Regreso al futuro» se ha convertido en una sa-

AL FUTURO III



La versión Amiga incorpora sensibles mejoras a nivel gráfico, pero el resto de los formatos están también muy conseguidos.



Nuestro héroe cuenta en esta ocasión con un arma tan singular como divertida: una increíble pila de tartas.

¿Quién escribe el epitafio?


Recuperar todo el sabor de las clásicas películas del oeste ha sido uno de los objetivos del director del film, Robert Zemeckis.


Parte del éxito del film reside en el carismático Michael J. Fox.

ga como las de Tarzán, Indiana Jones, Rambo, el Zorro o el Llanero Solitario; algo muy querido por el productor de la película Steven Spielberg, para quien no vale el refrán que dice: segundas partes nunca fueron buenas. Reminiscencias, seguramente, de aquellos viejos films de aventuras tan admirados por "el mago". Y reminiscencias también para el director, su amigo Robert Zemeckis, cuyo «¿Quién mató a Roger Rabbit?» todavía está fresco en la memoria.

Robert es un enamorado de las películas del Oeste y, por lo tanto, a nadie puede extrañar que se sintiera muy a gusto rodando «Regreso al Futuro III», un western con abundantes guiños al seguidor del género. Estos son algunos, aunque no los únicos: muchos de los paisajes ya han aparecido en películas como «La carga de la Brigada Ligera» o en series de televisión como «Bonanza» o «La casa de la pradera»; actores secundarios como Dub Taylor, Pat Buttram o Matt Clark pertenecen a la "leyenda del western"; y otro tanto se podría decir del "ferrocarril de la sierra", construido en 1897. Para los viciosos del género dejamos sin desvelar detalles múltiples de la filmación, frases incluidas, que aparecen en «Regreso al Futuro III» como homenaje de Zemeckis a los viejos maestros de las películas del Oeste.

Explicar cómo los protagonistas acaban con sus huesos en 1855 resulta un tanto embarazoso por lo complicado y artificial de los viajes por el túnel del tiempo a bordo del DeLorean. Para encuadrar el argumento es suficiente con destacar las claves de la intriga: Marty ha visto la tumba del Doc Emmet Browne, como el viejo avaro de un cuento de Charles Dickens viera la suya y, si nadie lo remedia, faltan cinco días para su muerte. Volver al futuro sería la solución si no se cruzaran en su camino unos cuantos "imponderables técnicos": el malvado pistolero "Mad Dog", la guapa maestra Clara Clayton que "sorbe el seso" a Doc y la falta de combustible para poner en funcionamiento al DeLorean. Y para que nada falte en una película del Oeste, "Mad Dog" desafía a duelo a Marty.

Como Michael J. Fox y Christopher Lloyd repiten papeles en «Regreso al futuro III», la novedad entre los actores protagonistas del film recae en la personalidad de Mary Steenburgen, una mujer con cierta experiencia cinematográfica, que ha actuado con gente como Jack Nicholson o Malcolm McDowell. El resto en «Regreso al futuro III» es más que previsible y dedicado a incondicionales. La capacidad de sorpresa del film se perdió en entregas anteriores, el argumento es obvio desde las primeras escenas y está rodado con impecable profesionalidad sin más. «Regreso al futuro III» se ha convertido en una secuela, en un capítulo más de una serie cuya existencia sólo se justifica por los fans incondicionales del género, como Tarzán, Indiana Jones, Rambo, el Zorro o el LLanero Solitario. Cuando estos fans incondicionales den la espalda a los héroes se escribirá el epitafio de la saga. ■

Santiago Erice



De los edificios que se encuentran cerca del protagonista surgirán cuando menos lo esperemos los enemigos.

y siniestro contra todos los blancos que sucesivamente irán desfilando ante nosotros. Dependiendo de nuestra puntería y rápidez conseguiremos una mejor puntuación, sobre todo si nos esforzamos en acertar a los «patos de bonus».

La pelea más dulce

Y ahora llega uno de los momentos cruciales de la aventura. Nuestro amigo Marty tendrá que defenderse de la terrible banda de criminales. Ellos tienen pistolas —seguro que todos habéis oído hablar del famoso Colt 45—, y además una puntería estupenda. La única posible defensa es esquivar las balas de los seis tiros y procurar que nuestros enemigos no disparen continuamente.

Para eso el héroe de nuestra historia cuenta con un arma de lo más curiosa: enormes cantidades de tartas. Con la cara llena de pastel, los secuaces de Buford "Perro Loco" Tannen, no tendrán ninguna oportunidad de acertar a Marty. Claro que algún que otro disparo puede llegar a dañar al protagonista así que habrá que tener mucho cuidado para esquivar las silbantes balas.

Esta fase ha sido concebida en un escenario tipo Filmation, en tres dimensiones, y aunque sólo podremos movernos de izquierda a derecha, sí podremos hacia todos los ángulos.

De las casas que hay frente a nosotros surgirán, repentinamente, los malos y tendremos que tener unos reflejos realmente buenos para conseguir alcanzarles antes de que desenfunden.



Dependiendo de nuestra puntería y habilidad conseguiremos acumular más o menos puntos.

Sobre el «caballo de hierro»

¿Cómo podía faltar uno de los típicos trenes del legendario Oeste americano en un programa así? En esta fase váis a poder disfrutar, entre comillas, de un viajecito sobre un confortable "caballo de hierro", de esos de locomotora enorme que va soltando una impresionante nube de humo.

Por supuesto lo de confortable era una broma ya que en esta aventura no hay momento de reposo y nuestros héroes informáticos lo saben muy bien. El viaje de Marty comienza sobre el techo, —sí, habéis leído bien—, del último vagón del largo convoy. El sabe que el DeLorean, con el que tiene que regresar a la época actual, está colocado frente a la humeante locomotora y tendrá, con tu inestimable ayuda, que recorrer el tren, de arriba a abajo hasta alcanzar la maravillosa máquina del tiempo.

No está bien viajar sin billete y nuestro amigo tendrá que enfrentarse a los vigilantes del tren, que intentarán que se apee en marcha, además de la una buena colección de secuaces de la banda del enemigo de turno. Y, claro está, mientras tanto deberá esquivar todos los obstáculos que encuentre por el camino, depósitos de agua, postes telegráficos, túneles, etc, etc. Parece complicadillo pero en realidad... lo es y mucho. Pero, bueno, ¿a quién le gusta un juego facilón?

No dudamos que este «Regreso al futuro III», por su enorme calidad técnica y su extraordinaria variedad, llegará a ser uno de los programas del año. Claro que para eso tendremos que juzgarlo con la versión definitiva en las manos y además contar con vuestra opinión, que al fin y al cabo, sois los que siempre tenéis la última palabra. Nosotros, por nuestra parte, ya hemos cumplido. Os acabamos de contar cómo va a ser uno de los juegos más esperados de este 1991; ahora, solamente nos queda esperar hasta que el programa esté definitivamente producido y en la calle. Sin embargo, no os preocupéis, la espera será mucho más corta de lo que os imagináis. Mientras tanto recordad: no os acerquéis nunca a un científico chiflado, imaginaros que os ocurre lo que le pasó a Marty McFly... ■

Redacción Micromanía



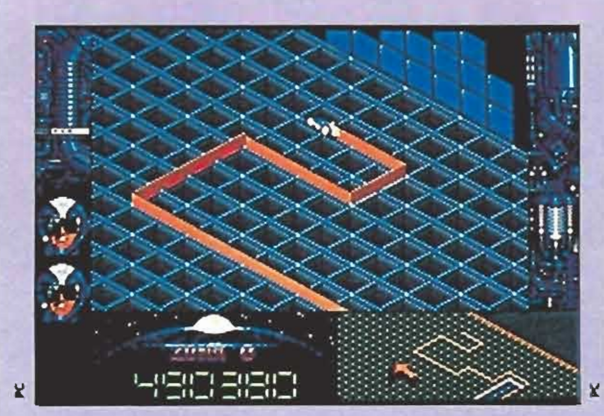
¿Crisis? ¿Qué crisis? Aunque parezca lo contrario, y saliendo al paso de rumores, las compañías españolas siguen trabajando duramente para traer hasta nuestras casas una importante muestra de lo mejorcito del software nacional. Así que os vamos a presentar en las líneas siguientes todas y cada una de las novedades que van a aparecer en el mercado en los próximos meses.

Dinamic, Topo, Positive, Zigurat... todos tienen ya bastante definida su postura y sus lanzamientos de aquí hasta mediados de año. Algunos incluso ya hablan de la campaña de navidad. Pero no nos precipitemos. Vamos por orden. Dejemos para otro momento los planes a largo plazo y dediquémonos a lo que de verdad interesa, que son los juegos que vamos a tener en nuestras manos casi ya mismo.

Seguramente os llamará la atención que este año, el software nacional ha prescindido, por el momento, de los fichajes espectaculares de deportistas, que tanto éxito cosecharon la pasada temporada. Tampoco se han centrado en conseguir los derechos para llevar a nuestros ordenadores algún estreno de la gran pantalla.

También puede apreciarse la diferencia de número de títulos en referencia a otros años, pero esto es fácilmente comprensible debido, principalmente al momento especial que vive el software español. La introducción, ya casi al mismo nivel que en el resto de Europa, de los dieciséis bits ha llevado a todos a una especial reconversión, resultado de la cual a partir de ahora se cuidará mucho más el producto. En pocas palabras, menos cantidad pero más calidad. Esperemos que todos salgamos beneficiados de este cambio. Y ahora, ha llegado el momento; comencemos, que seguro que todos estáis deseando conocer las sorpresas que nuestros programadores favoritos nos tienen reservadas para poder disfrutar de lo lindo los próximos meses.

LA MOTO DE LUZ DE TOPO





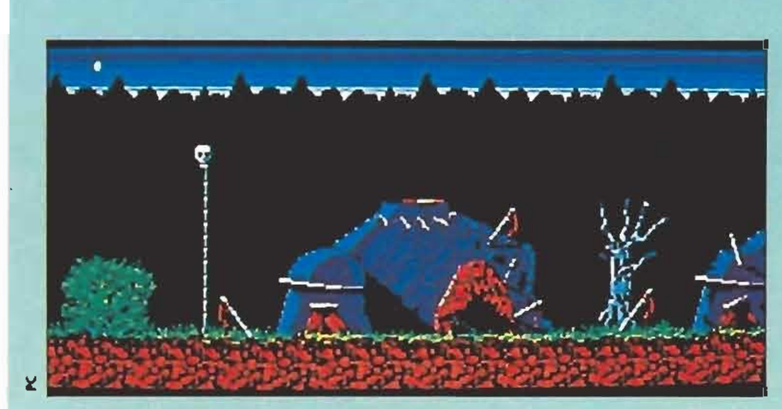
Todos los aficionados al cine recordaréis, sin ningún lugar a dudas, una película futurista que hace algunos años nos trasladaba al corazón de una super-computadora ultra compleja. Allí el protagonista debía participar en varios videojuegos luchando por su vida. El film en cuestión se llamaba «Tron» e incluía una excepcional secuencia en la que el actor principal se enfrentaba al malo sobre un circuito impreso, montados los dos sobre unas extrañas motos. Pues, a grandes rasgos, esto es lo que que vas a tener que hacer si cargas en tu ordenador «Zona 0», el próximo lanzamiento de Topo.

¿Cómo es que nadie se había decidido a llevar a la pantalla de nuestros monitores algo tan atrayente? Quizás las complicaciones técnicas eran excesivas, pero no en vano los programadores de Topo tienen fama de conseguir lo imposible. Y, milagros aparte, el trabajo bien realizado siempre se nota. Así que dentro de poco todos vamos a poder disfrutar con este sensacional «Zona 0», tanto en sus versiones de 8 como de 16 bits.


ATARI ST

«Zona O» es un arcade de frenético desarrollo, inspirado en una escena crucial de la película Tron.

POSITIVE, CAMBIO DE ESTRATEGIA



«Gengis Khan» incorpora tres modos de juego: sólo estrategia, sólo arcade o la combinación de ambos.


AMSTRAD


AMSTRAD

En España nunca han tenido demasiada aceptación los juegos de estrategia, pero claro está, todo cambia y ahora parece que poco a poco el usuario va descubriendo esta interesante forma de pasar el rato. Positive, aprovechando las circunstancias, está a punto de poner a la venta «Gengis Khan». La aventura transcurre en los últimos años del siglo XII. El jefe de todas las tribus mongolas está intentando invadir la rica y vecina China, pero sólo logrará su objetivo si consigue descubrir el secreto de un mágico polvillo negro oriental de enorme poder destructor. Con la pólvora, el Khan derribará la Gran Muralla, permitiendo así que sus tropas entren a saco en el próspero Imperio Chino.

Como véis, el juego nos otorga la posibilidad de tener en nuestras manos el destino de todas las tribus mongolas. Nosotros como Gengis Khan deberemos dirigir la búsqueda de los componentes de la pólvora y para ello tendremos que invadir, negociar, defender, etc, etc, los países que nos rodean.

Sabiendo que el mayor problema de este tipo de programas es la falta de momentos arcade, los autores de «Gengis Khan», han introducido la posibilidad de jugar en varios modos: todo estrategia, todo arcade o mitad y mitad. De tal forma que probablemente ningún usuario quedará defraudado. «Gengis Khan» llegará hasta vosotros dentro de muy poco y estará disponible para ocho bits y Pc.

ZIGURAT, POR PARTIDA DOBLE

SPECTRUM

Mucho tiempo ha transcurrido desde la publicación de «Nuclear Bowls» y su segunda parte, «Starbowls».

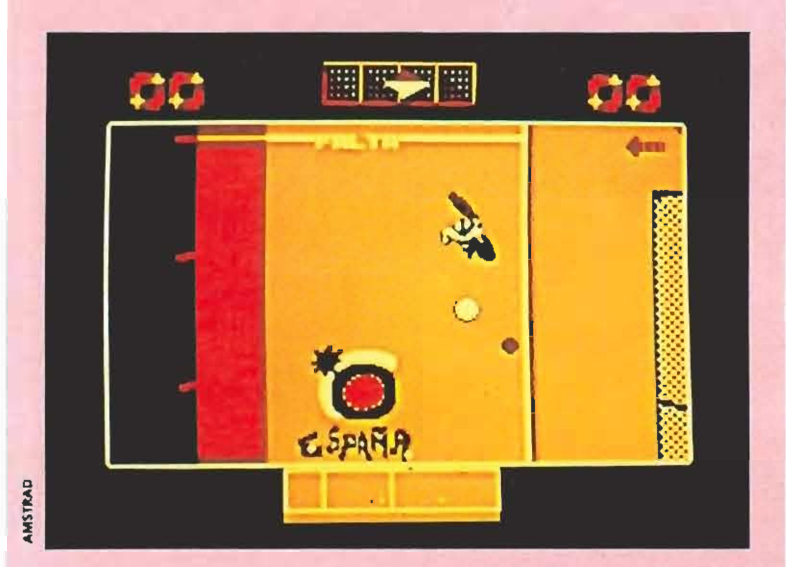

SPECTRUM

«Autocrash» lleva a la pantalla toda la emoción de los coches de choque con unas características muy peculiares.

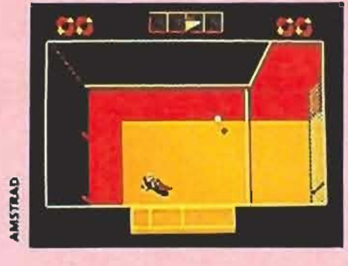
Dos sorpresas nos tiene preparadas Zigurat para las próximas fechas y ambas serán comercializadas para Spectrum, Amstrad, Msx y Pc. La primera de ellas tiene por nombre «Starbowls», y ¡sí, acertaste!, no es otra cosa que la segunda parte de aquel legendario «Nuclear Bowls» con el que la compañía española consiguiera un notable éxito hace ya algunos añitos. Nuestra misión consistirá de nuevo en desactivar el reactor nuclear antes de que estalle, aunque en esta ocasión sólo tendremos que recoger cuatro objetos para conseguirlo.

Su segunda novedad ha sido bautizada como «Autocrash», y se trata de un frenético arcade inspirado en los coches de choque. Nuestro objetivo consiste en alcanzar el máximo de velocidad para chocar contra nuestros enemigos y sacarles así de su coche; a continuación tendremos que tratar de atropellarlos antes de que consigan subirse a otro. ¡Pero cuidado, porque da la casualidad de que ellos intentarán hacer lo propio con nosotros!

OPERA, SIN PERDER LA BUENA FORMA



AMSTRAD


AMSTRAD

Los chicos de Opera siguen empeñados en que a nuestra mente sana le acompañe un cuerpo no menos sano; por ello su próximo lanzamiento, inscrito, al igual que «Poli Diaz» y «Mundial de Fútbol» dentro de su sello Opera Sports, se llama «Jai-Alai». Si estáis pensando que el título os suena a chino estáis muy pero que muy equivocados, porque en realidad es a vasco a lo que os debería sonar... en efecto, lo que ocurre es que el emocionante deporte de la pelota vasca ha sido el elegido por la compañía española para visitar las pantallas de nuestros ordenadores. Por cierto, según sus autores el programa es tan adictivo como el mismísimo «Kick off», así que ya sabéis, usuarios de 8 bits, Pc y PCW, ir poniendo los músculos a tono porque se os avecina una buena.

DINAMIC, EL AVE PHOENIX RENACE



ATARI ST


ATARI ST


ATARI ST

De curiosa cabe calificar, cuanto menos, la iniciativa tomada por una de nuestras más veteranas y prestigiosas, incluso a nivel internacional, compañías: cuando todos se empeñan en rizar el rizo, cuando se busca la complejidad y el no va más a toda costa —lamentablemente a costa de la adicción algunas veces—, Dinamic ha vuelto la vista atrás para sacar del baúl de los recuerdos una de las primeras y más legendarias máquinas recreativas: «Phoenix», aquel ultra-adictivo masacramarcianos que causó furor en sus tiempos.

Lógicamente Dinamic no se ha conformado con calcar a pelo el desarrollo de aquella máquina, sino que en «Megaphoenix», que así se llama su próxima producción (para 8 y 16 bits), han realizado una especie de «Phoenix» versión años 90 al que se le han incorporado todas las maravillas técnicas de las que son capaces los programadores de hoy en día. En fin, ir poniendo a punto vuestro joystick porque la cosa promete.

AD, LA AVENTURA CONTINÚA



AMIGA



AMIGA



AMIGA



Buen sabor de boca dejó entre todos los aficionados a las aventuras la anterior producción de AD, «Cozumel», cuya segunda parte, «Los templos sagrados» está a punto de desembarcar en nuestras pantallas. En esta nueva entrega de lo que será una trilogía en torno a las Leyendas de Ci-U-Than —que se verá cerrada con la publicación de «El misterio de Chichen Itza»—, encontramos de nuevo a nuestro héroe, el intrépido aventurero y arqueólogo Doc Monro en las tierras de la arcaica cultura maya, donde afrontará un sinfín de peligros en busca del templo de Chichen Itza.

Creación y Fantasía

AMIGA 500

COMMODORE te ofrece una oportunidad única.
Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo 

ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.

Commodore
División Consumo
Ahora puedes



Un listón cada vez más alto

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

- **LUCASFILM**
- Disponible: **PC, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, VGA, MCGA**

Por fin, tras varios meses de espera desde que a nuestras manos llegaron las primeras pantallas del juego, los adictos a las aventuras gráficas estamos de enhorabuena. Estrenamos la última obra de Lucasfilm Games.



La isla de los Monos esconde un fabuloso y sorprendente *tesoro, según cuenta una antigua leyenda.*



Tanto los diálogos como las diferentes secuencias con*tienen grandes dosis de humor.*



Los primeros planos, ya utilizados en «Loom», alcanzan un nivel de detalle increíble.



Para ingresar en el gremio de los piratas, nuestro héroe debe resolver con éxito tres pruebas.

En esta ocasión nosotros, que ya hemos sido de todo, desde pilotos de naves espaciales a poderosos robots, adoptaremos un papel muchísimo más clásico, pero no por ello menos excitante: el del joven aspirante a pirata Guybrush Threepwood, nombrecito tras el cual se ampara un jovenzuelo con ilusiones de llegar muy lejos en la carrera de aventurero.

Nuestro amigo ha llegado hasta la isla de Mèlée, atraído por una fantástica historia sobre otra isla cercana a ésta, pero casi imposible de encontrar, merced a algún extraño sortilegio. Nos referimos naturalmente a la famosa isla de los monos. Las crónicas del lugar cuentan que en ella se esconde un fabuloso tesoro, al que sólo podrá optar aquel que demuestre una valentía y un coraje sin límites.

Hasta ahora nadie lo ha conseguido, pues todos los que lo intentaron han perecido en el camino y de ellos nunca más se supo. La única excepción la constituye un barco que consiguió volver a Mèlée, pero tripulado sólo por pequeños monos juguetones.

Como es natural, en esta historia no podía faltar el malvado pirata sanguinario de turno, papel interpretado, muy dignamente por cierto, por el capitán Lechuck. Este despiadado fantasma y su tripulación de muertos vivientes mantienen en jaque a toda la población de Mèlée, habiendo llegado la cosa a tal extremo que ni los más bravos bucaneros se atreven a abandonar la isla para una pequeña campaña en mar abierto.

De esta forma, la vida en la isla se ve reducida a visitas a la taberna, donde el Grog corre como el agua y los hombres se limitan a contar las hazañas que una vez protagonizaron. Pero nuestro amigo Guybrush no ceja en su intento de entrar en el gremio de la piratería. Los jefes del clan le imponen tres tareas para lograrlo. Tendrá que hacerse un maestro en cada una de las siguientes "asignaturas": El arte de manejar la espada —deberemos vencer al famoso Maestro Espadachín, del que dicen que su lengua es aún más afilada que el filo de su arma—, el arte de sustraer bienes ajenos sin dejar huella —visitaremos el palacio de la gobernadora para robar un famoso jarrón de incalculable valor—, el arte de encontrar tesoros —nos adentraremos en un tenebroso bosque, a la búsqueda de un supuesto tesoro, con la única ayuda de un mapa de dudosa autenticidad—.

Lechuck ataca la isla

Mientras el aplicado alumno prosigue con sus estudios, un acontecimiento terrible tiene lugar. El malvado Lechuck efectúa una incursión en la isla de Mèlée y rapta a la gobernadora, por la que Guybrush ya sentía algo más que simpatía.

Nuestra respuesta no se hace esperar. Con mil fatigas conseguimos reunir una tripulación mínima y un hermoso barco, con el que ponemos rumbo a la Isla de los Monos.

A partir de aquí comienza la auténtica aventura, pues todo lo demás no ha sido sino un previo calentamiento de motores. Tendremos que luchar contra hambrientos caníbales, tripulaciones amotinadas, piratas difuntos y hasta con nuestro propio miedo para lograr salir victoriosos de esta fantástica prueba. ¿Que cuál es el final? Sinceramente, a nosotros también nos gustaría saberlo, pero parece que la única forma de averiguarlo será pasar muchas horas de disfrute ante lugares de fantástica belleza, que acudirán a nuestra pantalla con sólo adentrarnos en el secreto de «La isla de los monos».



La sensación de realismo ha mejorado considerablemente gracias a la tridimensionalidad de los gráficos.

La posibilidad de salvar situaciones cuando lo deseemos nos permitirá experimentar nuevas acciones sin riesgo.

Nuestra opinión

Lógicamente los precedentes anteriores sitúan el listón cada vez más alto para Lucasfilm Games, pero parece que estos chicos son tan valientes como el pequeño Guybrush y no se asustan ante nada. Programas de la categoría de «Loom», «Indiana Jones» o «Maniac Mansion» nos habían ya casi preparado para lo que estaba por venir. Sin embargo, una vez más, hay que descubrirse ante la calidad y el buen gusto con que se ha preparado esta «Isla de los Monos», que también ha sido editada en nuestro país en castellano.

La aventura diseñada por Ron Gilbert tiene todos los alicientes para "engancharnos" al teclado, pues además de un guión apasionante, está aderezada con grandes toques de humor, tanto en las escenas como en los diálogos, que nos arrancarán más de una carcajada. Los gráficos aumentan la sensación de tres dimensiones, y están realizados con la calidad acostumbrada. El colorido es, en la mayoría de las pantallas, sencillamente fantástico.

Por todo ello, creemos sin ninguna reserva que estamos ante un programa que puedes comprar, con la más completa garantía de disfrute. Si además eres un forofo de las aventuras gráficas, ésta no debe faltar en tu colección. ■

D.G.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

RECOMENDADOS

8 BITS

1. **RICK DANGEROUS 2** CORE DESIGN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **NIGHT HUNTER** UBI SOFT *(Spectrum, Amstrad)*
3. **DESAFÍO TOTAL** OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
4. **NARCO POLICE** DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
5. **STRIDER II** U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **GOLDEN AXE** VIRGIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **RESCATE EN EL GOLFO** OPERA *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
8. **TORTUGAS NINJA** TORTUGAS NINJA *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **DICK TRACY** TITUS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **CARLOS SAINZ** ZIGURAT *(Spectrum, Amstrad, MSX)*

16 BITS

1. **VOODOO NIGHTMARE** PALACE *(Atari St, Amiga)*
2. **THE SECRET OF MONKEY ISLAND** LUCASFILM *(Atari ST, Amiga, PC)*
3. **GOLDEN AXE** VIRGIN *(Atari ST, Amiga)*
4. **RICK DANGEROUS 2** CORE DESIGN *(Atari ST, Amiga, PC)*
5. **CAR-VUP** CORE DESIGN *(Atari ST, Amiga)*
6. **ELVIRA** HORRORSOFT *(Atari ST, Amiga, PC)*
7. **MYSTICAL** INFOGRAMES *(Atari St, Amiga, PC)*
8. **NIGHT HUNTER** UBI SOFT *(Atari ST, Amiga, PC)*
9. **TOYOTA CELICA GT RALLY** GREMLIN *(Atari ST, Amiga)*
10. **DRAKKHEN** INFOGRAMES *(PC)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.

Catástrofe ecológica

MIDWINTER

Mike Singleton, el creador de «Lords of Midnight», uno de los clásicos indiscutibles en la historia del Spectrum, tras un largo paréntesis de actividad, vuelve a nuestras pantallas como artífice principal de «Midwinter», que aunque con unos meses de retraso, llega a nuestro país.

- **RAINBIRD**
- Disponible: **PC, AMIGA, ATARI ST**
- V. Comentada: **ATARI ST**

Nos habían dicho que la posibilidad de que chocara contra la Tierra un meteorito gigante era estadísticamente despreciable. Pero los cuerpos celestes no entienden de matemáticas, como bien quedó demostrado el viernes ocho de Septiembre del año 2039, cuando un enorme pedazo de roca procedente del espacio impactó sobre la superficie de nuestro planeta, causando una explosión similar a una bomba de hidrógeno de diez mil megatones.

Una nueva era glacial

Las inmensas nubes de polvo levantadas por la colisión ocultaron la Tierra de los rayos del Sol, haciendo que las temperaturas medias en todo el mundo bajaran hasta niveles nunca vistos. Así, los océanos se congelaron, las plantas murieron y la vida humana se transformó en un infierno de hielo.

El Apocalipsis hizo que los gobiernos perdieran su autoridad, miles de millones de personas murieron de hambre y en unos pocos años desapareció casi todo rastro de civilización. Sin embargo, la destrucción no fue total y entre los glaciares que cubrían los antes fértiles campos algunas pequeñas comunidades lograron sobrevivir.

En una de ellas aún había lugar para la esperanza y guiados por ella, un grupo de personas se hizo a la mar con la idea de llegar a una isla, de la que habían oído hablar, en la que las cosas no estaban tan mal como en el continente. Llegaron hasta ella y allí encontraron un medio no tan hostil como el que habían dejado atrás. Dirigidos por Charles Stark, Arthur Randles y un profesor de origen danés apellidado Kristiansen, el pequeño grupo prosperó y levantó de nuevo la civilización en aquel lugar en mitad del mar. Llamaron Midwinter a su nuevo hogar.

Pasaron los años y la isla se pobló en toda su superficie. Algunos de los pioneros habían ya muerto y sus hijos se transformaron en los líderes de los habitantes de Midwinter. John Stark era ahora quién dirigía a los colonos. Pero la tranquilidad no iba a durar mucho.

El General Masters, jefe de un violento grupo paramilitar, había oído hablar de la próspera comunidad y decidió invadirla para apoderarse de sus incipientes riquezas. La batalla acaba de comenzar y sólo Stark es capaz de organizar la defensa contra las tropas enemigas. La suerte está echada.

El juego

«Midwinter» te va a permitir tomar la personalidad de Stark en su lucha contra el General Masters, en un programa principalmente de estrategia en el que se intercalan secuencias arcade y detalles tomados de los juegos de Rol. Manejado a base de iconos que se seleccionan con el ratón, aunque también es posible utilizar joystick o teclado, «Midwinter» posee unos de los mejores gráficos y scroll que hemos visto. Y también un casi perfecto interfaz de usuario que hace el manejo del juego verdaderamente sencillo.

Nuestra misión principal es recorrer la isla intentando reclutar a sus habitantes para que participen junto a nosotros en la defensa activa contra Masters.

Podremos, para conseguir nuestro objetivo, hablar con los otros personajes del juego, esquiar, volar en ala delta, entrar en edificios, coger objetos, conducir aviones o deslizadores para la nieve y un sinfín más de acciones. Cuando estemos al aire libre podremos observar en la pantalla del monitor una imagen animada en gráficos vectoriales sólidos de tres dimensiones del paisaje que nos rodea, como si de verdad estuviéramos sobre la nieve que cubre eternamente Midwinter.

La superficie de juego es tan extensa que a escala real ocuparía más de doscientos mil kilómetros cuadrados. En ella hay pueblos, fábricas, bases y un total de treinta y dos personajes secundarios a los que podemos encargar determinadas tareas una vez hayan sido reclutados, cambiando nuestro control de Stark a cualquiera de los otros habitantes de la isla. Esto os puede dar una idea de la infinita gama de posibilidades que encierra el programa.

PC

Pocas, muy pocas diferencias entre la versión comentada y ésta de Pc. Aparte de la mayor calidad gráfica en VGA, y de la carencia de música y efectos, excepto los bips habituales, para los que no tengáis una tarjeta de sonido, no hay nada que destacar. Por una vez tenemos en nuestras manos un juego muy completo y para el que no es imprescindible el uso de disco duro, porque todo el programa va únicamente en dos diskettes. ¡Gracias Rainbird!


ATARI ST

«Midwinter» intercala la estrategia con secuencias arcade y detalles de los juegos de rol.



Profundizar en el juego es una tarea árdua y compleja pero los resultados obtenidos a cambio hacen que merezca la pena.





Nuestro objetivo prioritario es reclutar gente en la isla para luchar contra el violento Capitán Stark.



La versión Pc presenta muy pocas diferencias respecto a la de Atari. Por tanto resulta tan interesante como ésta.

Por supuesto, cada uno de los protagonistas de la historia tiene una serie de habilidades diferentes y responderá a nuestros intentos de conversación de distinta forma.

Real como la vida misma

Si algún defecto tiene «Midwinter» es el ajustarse de tal forma a la realidad que cuesta demasiado hacerse con el manejo del juego. Esto echará para atrás a la mayor parte de los usuarios no acostumbrados a este tipo de programas. Pero los que queráis introduciros en un complejo mundo helado, aún a costa de tener que pasar muchas horas frente a vuestros ordenadores, hasta descubrir todas las posibilidades que os brinda el programa, no os sentiréis defraudados.

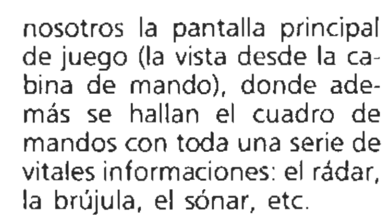
«Midwinter» es un desafío nuevo y excitante, un juego de los que hay pocos y de los que nunca pasan de moda. Tan atrayente y cautivador que os será difícil despegaros de la pantalla del monitor. Un mundo terriblemente complejo y difícil al que desgraciadamente sólo los verdaderos especilistas sabrán sacarle todo su jugo, porque su altísimo nivel le coloca lejos de las capacidades del usuario normal. ■

J.G.V.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		



Con diez cañones por banda



A.D.S.

- **FUTURA**
- Disponible: **AMSTRAD, PC, ATARI, AMIGA**
- V. Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, VGA**

Nos da realmente miedo deciros así de primeras de qué trata este juego de Futura, porque seguramente la mera visión de las palabras «simulador avanzado de destructor» hara que más de la mitad de vosotros deje de leer "ipso facto" este comentario y pase la hoja en busca del arcade de turno. ¡Un momento!, ¡que no cunda el pánico!

«A.D.S» es una honrosa excepción a la regla de que los simuladores son juegos serios y aburridos, ya que el hecho de tener muchas misiones de variada dificultad y la posibilidad de modificar ciertos aspectos del funcionamiento de nuestro barco, hacen que desde los más novatos a los más profesionales en el manejo de este tipo de programas puedan encontrar el punto justo en que el juego les resulte divertido.

Otro aspecto muy importante para que esto sea así reside en el hecho de que, a pesar de que manejar un destructor se nos antoja como algo complejo en la vida real, en «A.D.S» se nos han facilitado mucho las cosas, de forma tal que sólo debemos preocuparnos del manejo del timón y de los diferentes puestos de combate para afrontar las misiones.

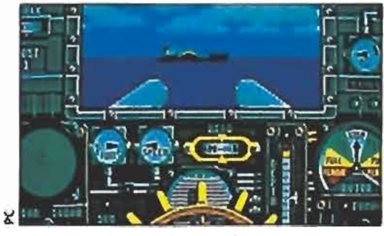
Estas, que se pueden desarrollar en tres frentes diferentes (el Mediterráneo, Canal de la Mancha y Mar del Norte), son de lo más variado, englobando tareas de cobertura y protección de otros barcos, destrucción de convoys enemigos o simple vigilancia. La mayoría de ellas nos exigirán que demos una serie de pasos comunes que empiezan por levar anclas y sacar el barco del puerto, y que siguen con la selección de la ruta adecuada para arrivar a los objetivos.

En cualquier caso es conveniente que leamos cuidadosamente las instrucciones al comienzo de cada misión para tener bien claro nuestros objetivos y destinos. Cuando lo hagamos aparecerá por fin ante nosotros la pantalla principal de juego (la vista desde la cabina de mando), donde además se hallan el cuadro de mandos con toda una serie de vitales informaciones: el rádar, la brújula, el sónar, etc.

Además de a esta pantalla y al mapa, podemos acceder a otras tres, que se corresponden con la vista a través de unos prismáticos, y a la de los puestos de disparo, teniendo en cuenta que nuestro destructor posee tres torretas de disparo y dos lanza-torpedos. En estas pantallas es posible alterar el ángulo de visión hacia la izquierda o la derecha, y en la pantalla de disparo alterar la elevación de los cañones.



Aunque parezca increíble en un simulador, la adicción es el punto más brillante del programa.

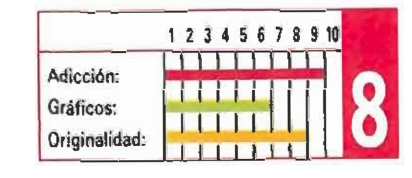


Las misiones y la posibilidad de modificar en parte el juego, lo hacen adecuado para diferentes niveles de habilidad.

No hace falta decir que los momentos más divertidos surgen ante el ataque. En ese instante el juego rememora todo el fragor de las batallas navales, y de nuestra habilidad y rapidez en la toma de decisiones y utilización de las armas dependerá que la victoria se incline hacia uno u otro lado.

Insistimos en que lo mejor es su tremenda jugabilidad y adicción (¡inaudito para un simulador!), aunque sus gráficos vectoriales tampoco están nada mal y en general su calidad técnica es muy correcta. ■

J.E.B.





Pocos cambios en el original

CHASE HQ II

- OCEAN
- Disponible: **SPECTRUM, CARTUCHO AMSTRAD, CARTUCHO COMMODORE, ATARI, AMIGA**
- V.Comentada: **SPECTRUM**



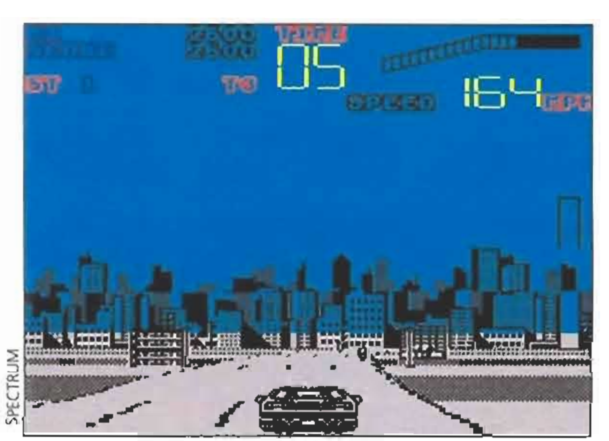
El vehículo de los malhechores nos será indicado en pantalla para poder darle caza en un tiempo límite.

Muchos juegos de coches han desfilado por nuestros monitores, unos han sido mejores y otros peores, pero hay uno que nos impresionó Su nombre era «Chase H.Q.».

El juego, que venía de la mano de Ocean, era una genial adaptación de la recreativa en la que tomabas el papel de dos detectives al volante de un potente bólido con la misión de atrapar criminales.

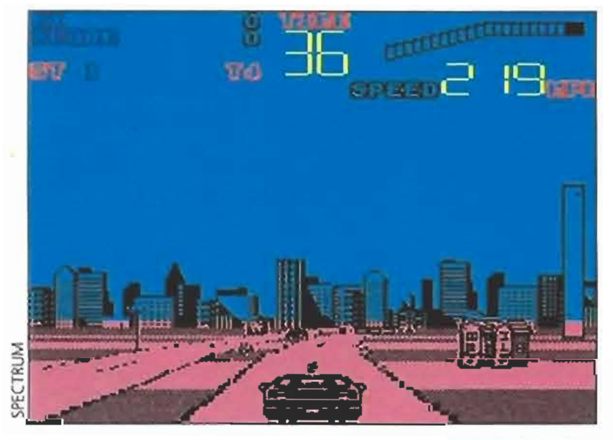
Nuestra misión consistía en alcanzar en un determinado tiempo el coche de los malhechores y, una vez conseguido esto, capturarlo chocando contra él, gracias a unos potentes turbo-propulsores.

Ahora Ocean nos sorprende con «Chase H.Q. II» y con estos antecedentes esperábamos lo mejor, pero sin embargo, no es así. Al examinar esta segunda parte podemos ver que el desarrollo del juego es exactamente igual, salvo algún ligero cambio en las instrucciones y algunos detalles en la presentación,—un poco más de colorido y mayores gráficos—. Sin embargo, en cuanto entramos en el juego, podemos observar que las cosas han cambiado más aún, pero a peor, sólo apreciamos mayor contaminación y confusión en el juego, además de una brusquedad de movimiento que en la primera parte no existía, así como la maravillosa rutina de detección de choques, pues puedes tragarte los túneles y los objetos situados fuera de la carretera sin sufrir daño.



Lejos de perfeccionar la idea original, Ocean ha creado una continuación en la que se pierde gran parte de la adicción.

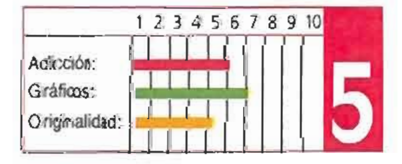
También contamos con la posibilidad de disparar a los otros vehículos que circulan por la carretera, aunque de una manera confusa y poco manejable.



Pocas son las diferencias que el juego presenta respecto a su predecesor, excepto ligeras mejoras gráficas.

Ocean ha rebajado considerablemente el nivel de calidad al que nos tiene acostumbrados. Con este «Chase H.Q. II», sólo ha conseguido crear un juego que pasaría desapercibido de no venir avalado por el nombre de una máquina recreativa.

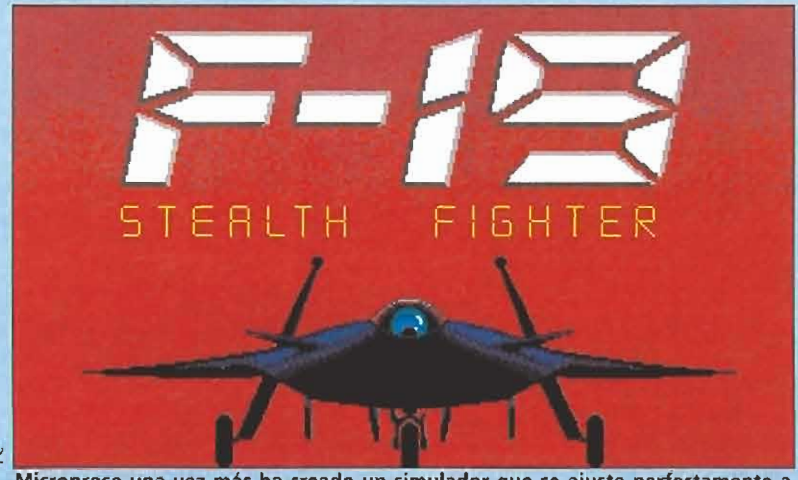
I.R.L.



Un prodigio de la técnica.

F-19 STEALTH FIGHTER

- MICROPROSE
- Disponible: **SPECTRUM, COMMODORE, ATARI, AMIGA Y PC.**
- V.comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, MCGA, VGA**



Microprose una vez más ha creado un simulador que se ajusta perfectamente a las características del prototipo real que emula.

No todo el mundo tiene la suerte de ponerse a los mandos del más sofisticado avión diseñado en el mundo.
Si te apasiona volar y quieres hacerlo al más alto nivel posible, toma los mandos de este estupendo simulador y despega sin dudarlo.

Este prototipo ha sido concebido con una idea prioritaria: ser indetectable para cualquier sistema de rádar. En su creación, no sólo se ha tenido en cuenta que su estructura minimizara las reflexiones del radar, sino que la mayor parte de la nave se ha construido con paneles de material absorbente de las ondas.

Los bordes con un mayor roce con el aire, han sido realizados en material cerámico resistente al calor, lo que sumado a una ingeniosa distribución del escape del motor, consiguen un nivel casi nulo de huellas de infrarrojos. De esta forma se evitan los sistemas de detección basados en este principio.

El aparato se diseñó para misiones de reconocimiento y ataque sorpresa, pero incorpora además un cañón de 20 mm y trampilla de alojamiento de misiles, que lo convierten en polivalente. Además, es transportable en un C-5A Galaxy, y puede despegar y tomar tierra en los porta-aeronaves americanos. Todo ello y algunos detalles más consiguen convertirlo en uno de los aviones de vanguardia mundial.

Primeros pasos

Lógicamente, el manejo de un aparato de este calibre no es ninguna tontería. Si queremos llegar a tener la maestría de un piloto veterano tendremos que armarnos de paciencia. En todo caso, el simulador incorpora diferentes niveles de ejecución, entre los que se contemplan algunas opciones tan interesantes como la de "no crash", que impedirá que nuestras maniobras erróneas terminen en desastre, y entenderá cualquier aproximación a superficie marítima o terrestre como un aterrizaje de emergencia.

Para comenzar, podremos escoger entre algunas misiones que incorporan un determinado nivel de dificultad. Estas pueden ser consideradas como de práctica, y no influirán en nuestro currículum como pilotos.

Antes de afrontar una misión de mayor envergadura es aconsejable escoger la opción de práctica.

Una vez elegida la que más nos interese, pasamos a una pantalla desde la cual se nos hará un resumen visual de la trayectoria que hemos de seguir, los puntos calificados como objetivos a destruir y el lugar donde de finalizaremos la misión. A continuación pasaremos a elegir el armamento que queremos incorporar a nuestra nave. Aparte del cañón de 20 mm, podremos alojar en la trampilla destinada a tal fin cuatro tipos diferentes de misiles. Según las claves de la misión que tengamos que realizar, elegiremos misiles aire-aire como el Vulcan, el Sidewinder o el Amraam, o misiles aire-tierra como el Penguin, el Harpoon o el Maverick.

En algún caso será necesario dejar uno de los huecos del compartimento de armas para una cámara especial, capaz de fotografiar en condiciones normales de luz, o utilizando un sofisticado sistema de fotografía termal por infrarrojos.

Cuando nuestro avión se encuentre a punto, habrá llegado el momento del despegue desde el portaaviones. Básicamente, las maniobras que tenemos que ejecutar serán las siguientes:.

- Conectar el mapa vía satélite y el localizador automático del primer objetivo de la misión, que nos indicará en todo momento la distancia hasta él y el tiempo estimado de aproximación.
- Revisar que el selector de misiles está a punto y nos permite elegir el más adecuado a cada situación que eventualmente se nos presente.
- Extender los "Flaps", que nos darán una mayor sustentación en el despegue.
- Comprobar que el sistema de frenos se encuentra activado.
- Encender motores y elevar el rendimiento de los mismos a la máxima potencia.
- Soltar los frenos, con lo que saldremos prácticamente catapultados hacia el aire. Comen-



El elevado número de opciones nos permite adecuar el programa a nuestro nivel de juego.

Los gráficos están bien conseguidos aumentando, de esta forma, la sensación de realismo.

La consulta de los manuales, traducidos a nuestro idioma, será imprescindible para dominar la situación.

La cabina de mandos incluye sofisticados equipos que harán posible el completo control de nuestro F-19.

zar desde este momento a controlar el aparato, utilizando la brújula especial incorporada a la cabecera del visor, donde un mecanismo electrónico nos indica el rumbo en el que se encuentra el primer objetivo.

- Recoger el tren de aterrizaje y los alerones de despegue, pues impiden el que nuestro avión vuele con las máximas prestaciones.

Rumbo al objetivo

Mientras nos acercamos a nuestro primer destino, convendrá irnos familiarizando con los controles de la nave. Podemos comprobar nuestras evoluciones mediante un sofisticado mecanismo de visores que nos permitirá elegir la visión del avión que queremos contemplar. Así es posible elegir "Chase Plane View", con lo que nos situamos en el lugar de un supuesto caza perseguidor justo en la cola del F-19. "Side View" nos mostrará el perfil de vuelo de nuestro aparato. "Tactical View" permite posicionarnos en un plano superior desde el que tenemos en pantalla a nuestro avión y cualquier objetivo próximo. "Missile View", por último, nos sitúa en la cola de la trayectoria de cualquier misil que lancemos, y podremos seguir su trayectoria hasta que explosione. Esto último será muy útil para corregir nuestros errores de disparo.

Completar con éxito las misiones nos llevará su tiempo, ya que no siempre los resultados serán los deseados.

En todos los casos, un sistema de zoom nos acercará o alejará según nos interese.

La cabina de mandos está dotada de un modernísimo sistema denominado HUD (Head Up Display), que nos mostrará en una completísima pantalla gráfica, información sobre todos los controles de navegación y armamento.

El HUD admite los modos aire-aire, para combatir con otros aviones, y aire-tierra en el supuesto que estemos sobre objetivos interesantes. Como es lógico, el F-19 incorpora todos los controles estándar en cualquier aeronave, como puedan ser piloto automático, frenos, alerones y tren de aterrizaje, pero añade unos sofisticados instrumentos de lucha anti-misiles que son los siguientes:

- ECM Jammer: Dispositivo que prácticamente ciega a los misiles enemigos dirigidos por radar. Anula las instrucciones suministradas al misil, y lo obliga a seguir en línea recta, con lo que será fácil evitarlo.

- IR Jammer: Actúa de igual modo con los misiles guiados por infrarrojos.

- Chaff: Mecanismo de confusión de misiles guiados por radar. Una vez en funcionamiento, los misiles identificarán las ondas en lugar del avión y perseguirán un objetivo inexistente, dándonos tiempo a escapar.

- Flare: Igual al anterior, pero en los guiados por infrarrojos.

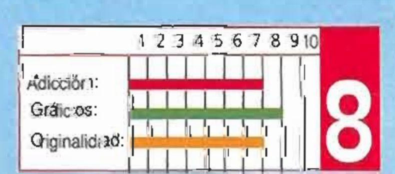
Cuando controlemos todos los mecanismos de nuestro prototipo, será fácil eliminar objetivos y completar misiones. Tendremos que ir aumentando la dificultad de cada una de ellas, y puede que en algún caso se nos premie con alguna medalla al valor. La condecoración de mayor prestigio es la Medalla de Honor del Congreso, así que ánimo y a por ella.

Nuestra opinión

Nos encontramos ante una de las reproducciones de un ingenio volador más conseguidas hasta el momento. Aunque en un principio parece casi imposible volar, los niveles más bajos de dificultad nos permitirán en poco tiempo hacernos con el aparato.

Estupenda la idea de acoplar al teclado una guía que nos indica la localización de cada sistema de control, pues de otra forma sería mareante, así como la perfecta traducción al castellano de los manuales, que en algunas versiones superan las doscientas páginas. Los gráficos están bien conseguidos, y la sensación de realismo es casi total. Indispensable en cualquier colección que se precie.

D.G.M.

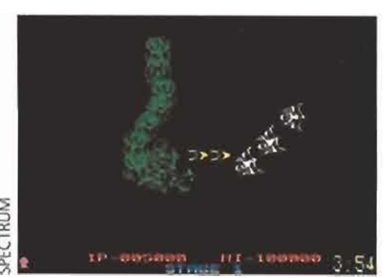


El sabor del buen arcade

DRAGON BREED



A lomos de este singular vehículo haremos frente a los enemigos.



El desarrollo del juego es similar al de otros muchos arcades.

- **ACTIVISION.**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ATARI, AMIGA.**
- V.Comentado: **SPECTRUM**

De la mina de conversiones de máquinas recreativas de Activision, del filón de los arcades, nos llega este «Dragon Breed», un juego que apoyándose continuamente en sus instrucciones sobre el fantástico «R-Type», nos cuenta su "complicado" desarrollo.

Eres el joven rey Kayas y tu objetivo es impedir el avance del oscuro rey de las tinieblas. A lomos de tu dragón de la luz, dispara contra todo bicho viviente y avanza sin parar recogiendo objetos que, cómo no, te servirán para mejorar tu potencia de disparo y la de tu compañero el dragón.

El juego en sí, como podréis apreciar, no es más que un arcade del montón, en el que difícilmente podemos encontrar algo que nos sorprenda demasiado, a excepción de disponer de la cualidad de poder bajarnos de nuestra montura, de cuando en cuando, para recoger objetos del suelo o luchar independientemente del dragón.

Hay varios tipos de objetos diferentes que nos permitirán desde modificar el tipo de misiles a convertirnos en invencibles durante unos instantes o adquirir nuevo armamento mucho más efectivo y potente en nuestra guerra particular. Es importante tener en cuenta que cuando acumulemos un máximo de tres objetos del mismo efecto,—la potencia aumenta a medida que recopilamos objetos de similares consecuencias—, al recoger uno diferente pasaremos a disfrutar de las nuevas ventajas en la escala de menor intensidad.

Por lo demás, el desarrollo del juego es similar al de «R-Type», como bien dicen las instrucciones, sólo que sus gráficos, jugabilidad y movimientos son bastante inferiores, pues además del consabido scroll horizontal, incluye otro vertical (arriba y abajo), que, en ciertos momentos, crea gran confusión por su brusquedad.

Sólo se puede destacar el movimiento de la cola del dragón, compuesta por una cadena de gráficos animados, que nos puede servir como escudo para proteger al protagonista de los enemigos, así como para alcanzar determinadas partes de los enemigos finales que no conseguiremos alcanzar normalmente con el disparo.

Activision debería haber trabajado mucho más este arcade para conseguir una digna conversión de la máquina recreativa, pues así sólo ha conseguido crear un juego que pasara desapercibido en la extensa historia de los masacra-marcianos, debido a que son muy pocas las innovaciones que presenta respecto a otros grandes clásicos del género. Reservado para incondicionales que no esperen encontrar grandes sorpresas.

I.R.L.

AMSTRAD

Es una versión realizada partiendo de la de Spectrum y no aprovecha para nada las posibilidades del Amstrad, podréis ver incluso como los atributos de Spectrum contaminan la pantalla en esta versión.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6



Simple pero divertido

BAR GAMES



Resolver cinco divertidas pruebas, que tienen como escenario un bar de copas, es nuestro objetivo.



La nota picante con la que está dotado el juego contribuye a aumentar su interés.

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA**

De vez en cuando, las compañías de software deciden dedicar uno de sus programas para los adictos un poco más creciditos. Con este sugestivo título, Accolade nos sumerge en el mundillo de los bares de alterne.

Si bien es cierto que la concepción del programa no tiene nada que ver con complicados argumentos, a los que últimamente estamos acostumbrados, también lo es que desde que lo cargamos tenemos garantizada la adicción. El esquema es simple: somos un habitual de un bar de copas, dentro del que es posible participar en cinco divertidos juegos, de los que, por supuesto, vamos a hablar por separado.

"El mentiroso": Es un juego de dados en el que hemos de superar la tirada del contrario, bien realmente o bien porque mintamos y nuestro oponente nos crea. Como aliciente contamos con el hecho de que nuestro oponente es una hermosa chavala.

"Disco flotante": Sobre una especie de mesa de billar de superficie lisa, deslizamos un disco que golpeamos con otro disco con agarre. Existen dos porterías, donde se marcarán los goles que decidirán la contienda. Hemos de enfrentarnos a cuatro campeones, dos masculinos y dos femeninos.

"Mojadas y salvajes": Una vez elegida nuestra "víctima", nos situamos sobre un escenario, al borde del cual tenemos una hilera de cubos con agua. Por debajo nuestro pasará el chico o la chica seleccionado, al que intentaremos empapar lo máximo posible. Aunque en los primeros niveles pueda parecer fácil, dificultades suplementarias como lámparas móviles, robacubos y lanzaobjetos por encima nuestro, harán la tarea casi imposible. Como recompensa adicional, las jóvenes empapadas dejarán traslucir sus encantos.

"Ultima hora": Somos un barman, con una legión de sedientos clientes a los que intentaremos saciar la sed. Tenemos que ir llenando jarras de cerveza y deslizándolas sobre la barra, intentando llegar justo hasta quien nos las haya pedido.

"El rey del ligue": Este apartado es casi el plato fuerte del programa. Una chica nos ha enviado un mensaje, en el que nos cuenta que nos espera en la barra del bar, con una flor en el pelo. Nos encontramos a tres hermosas bellezas, a las que intentaremos caer en gracia, con un poco de nuestra labia. Si logramos encandilarla, podremos llevarla a cenar, a nadar a la playa, o a algún otro sitio más tranquilo. Naturalmente, no todas las chicas tienen el mismo gusto, y mientras a algunas sólo les atrae el dinero y el lujo, otras prefieren las cosas más sencillas y naturales.

Por supuesto, no sólo podremos jugar de forma individual, sino que varios jugadores podrán alternarse, para decidir quién es el campeón absoluto de las olimpiadas del bar.

«Bar Games» pertenece a la saga de programas que con un guión acertado y sin demasiadas complicaciones, consiguen hacer aquello para lo que han sido concebidos: entretener.

Los gráficos son agradables, la dificultad no es excesiva, y la pequeña chispa picante mantiene la adicción de una manera más que suficiente. Recomendable para los que no gustan de complicarse demasiado con juegos interminables. ■

D.G.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

Un novicio revoltoso

MYSTICAL

Cuando un equipo de auténticos profesionales se une para crear un juego de ordenador, el resultado suele ser impresionante. Este es el caso de «Mystical» que supera en mucho a otros programas con bastante más renombre.



Los perfectos y sorprendentes gráficos acompañan la acción de este frenético arcade estilo «Commando».

- **INFOGRAMES**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **ATARI ST**

Cuando te dieron los resultados de tu examen para entrar en la poderosa cofradía de Magos, no podías contener tu alegría, ¡nada menos que la nota más alta! Rápidamente te dirigiste a ver a tu Maestro para darle la buena nueva. Sin embargo, no todo puede salir bien, y sin darte cuenta, entraste en la estancia del Hechicero mientras estaba preparando un poderoso conjuro. Tu interrupción causó una dislocación en el espacio-tiempo que repartió el contenido del laboratorio por todas las dimensiones conocidas y parte de las desconocidas. La ira del poderoso Brujo fue terrible y el castigo aún más: tendrías que recorrer los cuatro mundos paralelos para recuperar las redomas y legajos perdidos por tu culpa. Sólo cuando devolvieses todo tendrías tu túnica de brujo.

Los cuatro dioses

Claro que la tarea no es nada fácil porque en cada uno de los cuatro mundos, divididos a su vez en tres fases, viven infinidad de misteriosas criaturas que intentarán por todos los medios evitar que devuelvas los objetos mágicos a su legítimo dueño. Y, además los dioses de cada uno de esos mundos, deseosos de compartir el conocimiento de tu Maestro, lucharán contra ti con todas sus fuerzas para tratar de impedir que salgas de sus dominios con los documentos.

Hay veinticuatro tipos de embrujos, con diferentes efectos sobre nuestros enemigos, que podremos almacenar.

Al menos el Mago te ha permitido que uses los embrujos escritos en los manuscritos al igual que los poderes mágicos que encierran las redomas.

La calidad ante todo

Jocelyn Valais es un nombre que probablemente no reconozcáis; sin embargo, si os decimos que fue la dibujante francesa que hizo los gráficos de «Teenage Queen», seguro que el recuerdo de las magníficas ilustraciones de aquel juego os refrescará la memoria. Pues esta misma grafista es quien ha vuelto a poner sus conocimientos en manos del equipo técnico de Infogrames y ha diseñado el aspecto visual de «Mystical». Y lo ha hecho extraordinariamente bien porque el juego tiene una calidad artística prácticamente insuperable.

«Mystical» ha sido realizado como un arcade tipo «Commando», en el que tendremos que disparar contra todo bicho viviente mientras recogemos los objetos que hay repartidos por el suelo. Hay veinticuatro tipos diferentes de embrujos, cada uno con un efecto distinto sobre nuestros enemigos. Podremos elegir el momento de utilizar cualquiera de ellos si lo almacenamos en uno de los diez bolsillos que lleva nuestro traje. También contamos con la posibilidad de usarlo en el momento si estamos en apuros.



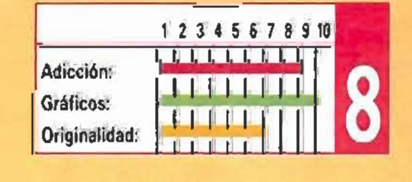
Para llegar a ser unos auténticos magos debemos recoger los diferentes objetos mágicos desperdigados por el mapeado.

Aparte de pergaminos y pócimas encontraremos un gran surtido de vidas extra, comida para recuperar energía y algunos objetos que nos harán más llevadera la vida en estos inhóspitos mundos paralelos.

En cuanto a los enemigos, pues muy abundantes, ¿qué esperábais que os dijéramos? Por supuesto de todo tipo de tamaños, formas y colores, pero eso sí dibujados también por nuestra amiga Jocelyn con un increíble lujo de detalles.

Por último, comentaros que el placer de jugar con «Mystical», por si fuera poco, puede ser compartido por dos personas simultáneamente. Así que ya véis, no tiene desperdicio. ■

J.G.V.



Una interesante mezcla

DUCKTALES

- **DISNEY SOFTWARE/TITUS**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, C64 y PC**
- V. Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA**

Disney Software continúa su andadura con nuevas licencias de películas producidas por los estudios. El juego del que os vamos a hablar está basado, en cierto modo, en una serie de televisión que todos podéis ver en la pequeña pantalla desde hace algún tiempo. «Las Patoaventuras» se acaban de transformar en un programa de ordenador.

El pato más rico del mundo es el archiconocido Tío Gilito, Mc. Duck para los que no sean hispanoparlantes, y su eterno rival se llama Rockerduck. Pues bien, enfrentados en su eterna lucha por superarse han decidido hacer una apuesta: quien logre en el plazo de un mes almacenar más dinero se convertirá en la portada de la revista más famosa de Patolandia, el semanario Dime.

Aquí comienza la aventura de este cascarrabias, aunque simpático, pato millonario. Para conseguir la victoria cuenta con la ayuda de sus tres sobrinos, Juanito, Jorgito y Jaimito, los Jóvenes Castores. También le echarán una mano personajes secundarios como el mismísimo inventor Ungenio Tarconi y alguno que otro, que seguro reconoceréis enseguida.

Es posible que vuestra primera opinión al terminar de cargar el juego sea que es un programa de estrategia. Nada más alejado de la realidad. Aunque en los primero momentos parezca lo contrario, la aventura en la que ayudaremos al Tío Gilito no deja de ser un arcade. Pero eso sí, con unas características muy particulares.

Durante treinta días manejaremos a los famosos personajes de Walt Disney en su búsqueda de tesoros. Al comenzar la carrera por el oro no contamos ni siquiera con un miserable dolar así que nuestra primera ocupación será entrar en el depósito de dinero para obtener fondos con los que financiar la aventura. Con esos primeros billetes podremos comprar acciones en la bolsa, que permitirán mantener nuestros bolsillos llenos con un mínimo para dedicarnos a tareas más productivas.

Ahora es cuando pasamos a lo que es realmente el juego.



Para conseguir la victoria el archiconocido Tío Gilito contará con la ayuda de sus ocurrentes sobrinitos.

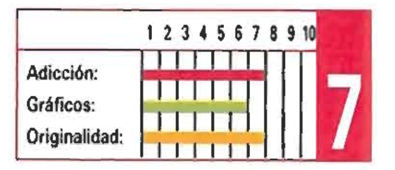


Haz caso a tu asesor económico porque al principio la bolsa puede ser una ayuda importante.

En un mapamundi tendremos que seleccionar unas determinadas zonas en las que se encuentran los tesoros que serán los que nos van a proporcionar verdaderas riquezas. Así tendremos que dirigir un aeroplano sin estrellamos con los obstáculos que surgen en nuestro camino, mientras evitamos las trampas que hay en la ruta, también podremos hacer safaris fotográficos para obtener, no sin peligro, instantáneas de animales raros por las que los coleccionistas nos pagarán una fortuna, escalaremos montañas repletas de enemigos en las que encontraremos tesoros y alguna que otra tarea que complicará aún más la misión.

En cuanto a los aspectos técnicos, puede que «Ducktales» no sea la maravilla que todos esperábamos, quizás porque imaginábamos que en el ordenador la animación y los gráficos iban a ser tan buenos como los dibujos originales, pero no deja de tener un nivel alto si nos olvidamos de comparaciones que por otra parte no tienen realmente sentido. Lo importante de verdad es que el programa es divertido y se deja jugar con facilidad. ■

J.G.V.



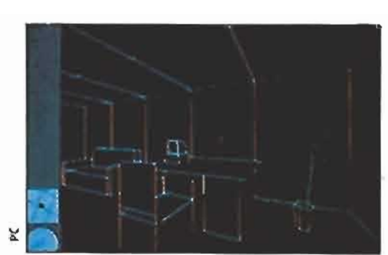


Rumbo a lo desconocido

COLONY



Una representación esquemática y tridimensional nos muestra el contenido de cada pantalla.



El misterioso argumento, así como la buena ambientación, incitan a adentrarse en la aventura.

- **MINDSCAPE**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- Tarjeta gráfica: **CGA, EGA, MCGA, HERCULES**

Una extraña catástrofe ha sucedido en la colonia espacial Delta 5-5. Sólo un corto mensaje emitido por el comandante Bagdasarian anunciando la invasión, ha conseguido llegar a la Base en la Tierra, desde donde se dan las ordenes para que una nave de rescate se ponga en marcha.

Las órdenes recibidas del mando central eran muy claras: rescatar a todos los posibles supervivientes, y asegurarse de que el causante de la catástrofe, fuese lo que fuese, no volviese a producir ningún problema futuro en ninguna de las colonias espaciales.

De pronto, la consola de emergencia de la nave de rescate comenzó a emitir inquietantes mensajes de alerta. Un extraño agujero negro parecía ocupar el espacio donde teóricamente se encontraría Delta 5-5, y comenzaba a absorber la nave. Activar los retropropulsores en el último segundo fue un acto reflejo, pero de una efectividad enorme, pues evitó la catástrofe.

Al cabo de un largo rato, el capitán volvió en si en medio de una completa oscuridad. Localizó casi a tientas el interruptor de la luz en el panel de control, y lo activó. Seguidamente se dirigió a la sala de instalación del traje espacial F-21, y comenzó a colocárselo. Apretó los dientes unos segundos, y habló consigo mismo: «Bueno viejo, de nuevo en acción. Piensa en esos pobres niños y todo será más fácil». Con decisión, se dispuso a abandonar la nave....

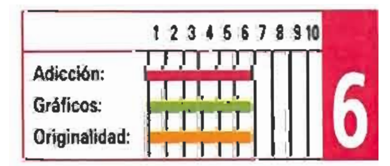
El control de nuestros movimientos se realiza de la siguiente forma: una representación esquemática tridimensional nos muestra cada habitación y sus objetos. En el centro de la pantalla aparece un cursor que indica la dirección del movimiento. Situarnos con el cursor del ratón por encima del centro, producirá un movimiento adelante. Hacerlo por debajo nos hará retroceder. Girar a derecha o izquierda se conseguirá con el cursor hacia el lado para el que deseemos dirigirnos.

En representación tridimensional es imposible manipular ningún objeto. Para hacerlo, tendremos que aproximarnos hasta él, con lo que se nos presentará en dos dimensiones y con mayor detalle. Contamos con un decodificador que nos permitirá manejar los distintos controles de ordenadores, puertas de seguridad y esclusas de aire. Sólo tendremos que introducir la clave numérica correspondiente a los cuatro símbolos que cada consola emitirá solicitando que nos identifiquemos. Un error en esta operación puede costarnos grave.

Es posible manipular objetos en pantallas de dos dimensiones. Ello nos permitirá descubrir interesantes pistas ocultas en el fondo de algunos cajones. Tendremos que poner atención en el consumo de energía, pues el reactor se encuentra a un nivel bajo debido al choque, y no puede producir toda la potencia que sería deseable.

Aunque los gráficos parecen en un principio demasiado esquemáticos, una vez que nos movemos por el programa, vamos descubriendo que están bastante bien realizados. El ambiente espacial está muy logrado, y el argumento cuenta con un ingrediente de misterio que lo hace interesante. ■

D.G.M.



El juego más «diveltido»

ISHIDO

- **ACCOLADE**
- Disponible: **PC, ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Hay algo que todos los arqueólogos han encontrado en los restos de muchas antiguas civilizaciones a lo largo y ancho del mundo conocido. No son pirámides, ni joyas, ni armas, sino, y fijaros qué curioso, un extraño tablero y un saquito, la mayor parte de las veces prácticamente convertido en polvo por el paso de los años, conteniendo setenta y dos piedras de colores y formas diferentes.



Aunque su desarrollo resulte difícil de entender en un primer momento, «Ishido» se caracteriza por su sencillez.

El juego ganará en adicción cuando sean dos los jugadores, pero es aconsejable practicar previamente.



Desde el menú podremos modificar las condiciones del juego, como el número de jugadores o las piezas.

Accolade ha desvelado el misterio de estos extraños objetos y además lo ha transformado en un adictivo e interesante juego de estrategia para nuestros ordenadores. Vamos a ver en qué consiste este «Ishido».

La leyenda

Según cuenta una antigua leyenda hace ya algunos años un monje japonés puso en manos de un viajero un curioso pergamino y un pequeño saco de tela que contenía las figuras del Ishido. Se tardó un tiempo en traducir el manuscrito pero cuando se logró descifrar, los arqueólogos de medio mundo descubrieron un juego milenario que había sido de vital importancia en todas las civilizaciones.

Este consistía en colocar todas las fichas, setenta y dos, sobre un tablero de doce cuadros de ancho por ocho de alto. Cada una de las piedras tenía dos atributos, un color y un signo. La fila exterior del área de juego estaba marcada de otro color, se denominaba el «más allá», y en ella las piezas no puntuaban. Este es a grandes rasgos el desarrollo del Ishido que hoy llega a nuestras pantallas.

Por supuesto, como habréis imaginado, no todo es tan sencillo ya que hay una serie de reglas que establecen la colocación de las piedras. El ordenador al principio pondrá, aleatoriamente, cuatro fichas en las esquinas del tablero y dos en el centro. El jugador que empiece coloca su piedra, junto a una de esas seis, pero sólo si coinciden en forma o en color, horizontal o verticalmente. Y así hasta que no quede ningún espacio en el que se puedan colocar las piezas, momento en el cual se termina la partida.

La puntuación depende del número de fichas colocado y del lugar en el que las hayamos puesto. Podemos jugar contra el ordenador o contra un amigo, hacer un torneo o echar una simple partida, elegir un tipo de piezas entre las que lleva el programa, escoger el tablero, o diseñar nuestro propio Ishido porque el juego lleva un editor gráfico. También podemos salvar o cargar la partida y muchas cosas más.

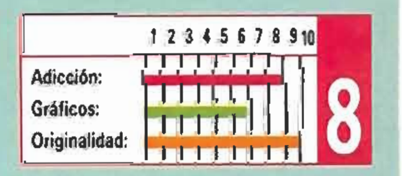
Simple pero adictivo

«Ishido» es un juego muy simple y es precisamente en esa simpleza donde reside su atractivo. Prescindiendo de todo el argumento legendario Ishido se convierte en un sencillo juego de estrategia, al estilo del ajedrez o las damas que nos costará llegar a dominar perfectamente.

Como podréis disfrutar realmente a tope de este nuevo desafío es enfrentándoos a otra persona, aunque para que realmente la cosa sea interesante nuestro consejo es que echéis alguna partidita antes en modo solitario, para cogerle el truco.

Nos encontramos ante un juego de estrategia terriblemente adictivo y original, con el que vas a pasar muy buenas tardes si eres aficionado a este tipo de programas. Un entretenimiento especialmente diseñado para relajarte cuando vuelvas a casa después de una dura jornada. Accolade ha vuelto a dar en la diana. ■

J.G.V.



Sanguinolento a tope

NIGHT HUNTER

- **UBI SOFT**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

Poneros la ristra de ajos al cuello, agarrar firmemente el crucifijo y tener bien a mano la garrafa de agua bendita, porque el terrorífico Conde Drácula acaba de llegar hasta la pantalla de nuestros ordenadores de la mano de la compañía francesa Ubi Soft.

Lo que se nos ofrece es un divertido y sanguinolento cóctel de arcade y videoaventura en el que... ¡oh, no es posible! por una vez no vamos a ejercer el papel de buenos de la película, sino todo lo contrario. Nuestra labor consiste precisamente en meternos en la grisácea piel del Conde chupasangre para ayudarle a escapar de sus perseguidores, de los cuales destaca por su pericia y perseverancia el valeroso profesor Van Helsing.

El juego está dividido en diferentes niveles (cada uno de ellos compuesto por un total de 20 pantallas) que podemos recorrer a la par que observamos como los decorados "scrollan" con notable perfección.

Nuestro objetivo para conseguir pasar de nivel, consiste en tratar de encontrar ocho objetos (una cruz, un pergamino, una botella de sangre y cinco llaves de colores) para, a continuación, dirigirnos a una puerta roja que comunica con la siguiente zona a completar.

Las llaves tienen un doble cometido en el juego, pues además de ser necesarias para que se nos permita franquear la puerta de salida, cada una de ellas abre una puerta que conduce a habitaciones donde es muy posible que encontremos algún otro objeto. Esto hace que el desarrollo del juego no sea «lineal», y tengamos que recorrer los niveles de uno a otro lado buscando llaves y probándolas en las diferentes puertas.

Cada nivel tiene una serie de enemigos comunes, que son también los menos peligrosos, como son los arqueros, los leñadores o las brujas. Sus ataques disminuyen parcialmente nuestra barra de energía, pero podemos recuperarla atacándoles y sorbiéndoles la sangre.

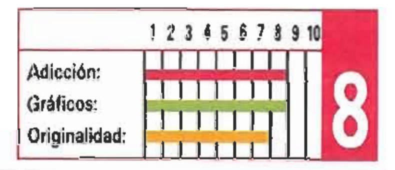
Además de estos, a medida que avanzamos hacia nuevos niveles, irán apareciendo nuevos y más peligrosos enemigos, como los curas lanzadores de agua bendita o los jóvenes armados con estacas (estos últimos son capaces de quitarte una de tus vidas si te aciertan de lleno).

En cualquier caso, como ya os adelantábamos en un principio, el peor de vuestros enemigos con diferencia es el profesor Van Helsing que sólo aparecerá cuando hayáis recogido los ocho objetos, para tratar de impedir que consigáis llegar hasta la puerta de cambio de nivel.

La última cosa curiosa que falta por comentar acerca del juego es la posibilidad que nos ofrece de que, en cualquier momento, nos transformemos en hombre-lobo o murciélago. Gracias a ello podremos ofrecer mayor resistencia a ciertos enemigos o por ejemplo conseguir sobrevolar las zonas de agua que de otra manera acabarían con una de nuestras vidas. Lamentablemente la transformación tiene un efecto temporal, por lo que pasados unos segundos, volveremos a nuestra forma normal. Si recibimos el impacto de una flecha o de una estaca de Van Helsing ocurrirá también esto mismo.

Técnicamente el juego está muy conseguido, y tanto los movimientos como los gráficos y los sonidos despuntan a un nivel bastante elevado. El nivel de dificultad está correctamente ajustado y todo contribuye a que la adicción sea muy alta, aunque la verdad es que hubiera sido de agradecer un desarrollo algo más variado y quizás más complejo. ■

J.E.B.

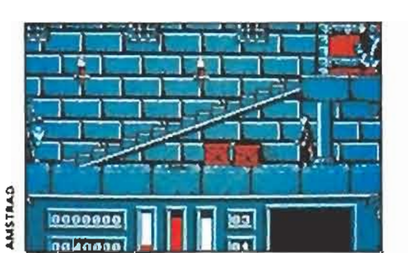



AMIGA

«Night Hunter» está dividido en diferentes niveles que dan vida a un extenso mapeado.


AMIGA

Curiosamente, y por contra a lo que sucede en otros arcades, adoptaremos el papel del Conde Drácula.


AMSTRAD

El nivel conseguido en la versión Amstrad es muy bueno y lo sitúa a gran altura.


PC

El sistema empleado y los peores gráficos no alcanza los resultados esperados.

AMSTRAD

Un magnífico trabajo en ocho bits. Lógicamente el colorido y la resolución no es comparable a las versiones de 16 bits, así como la inevitable lentitud de carga tanto en la versión de cinta como en la de disco, pero pese a todo la calidad gráfica es sobresaliente. También hay que destacar el hecho de que aunque se haya suprimido el "scroll", los movimientos de los personajes son perfectos y muy rápidos. En definitiva un título más que recomendable.

PC

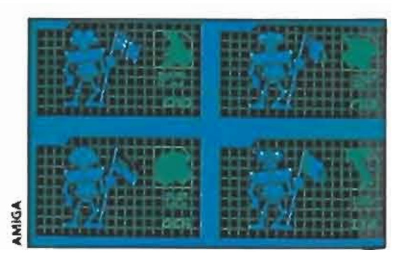
Aunque la esencia del juego se mantiene, algunos detalles desmerecen el resultado final. Por ejemplo se ha suprimido el "scroll" y se ha utilizado el sistema "pantalla a pantalla", y también ha disminuido la calidad gráfica y el colorido —las diferencias entre la versión EGA y la VGA o bien no existen o bien no son observables a simple vista—, y por si fuera poco al producir ciertos sonidos el juego padece una brevísima pero molesta "congelación".

Fútbol año 2000

BOTICS



«Botics» es una divertida y original adaptación, con algunas peculiaridades, de lo que será el fútbol en el futuro.



El encuentro se convierte en un continuo toma y daca en el que los jugadores van avanzando y retrocediendo.

- **KRISALIS**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

Era inevitable, como todo lo relacionado con el ocio, el deporte ha sufrido una gran transformación desde los tiempos en que nuestros abuelitos allá por el siglo XX disfrutaban de lo lindo viendo como ventidós tipos, en pantalón corto, corrían detrás de una pelotita de cuero. Estamos en pleno 2085, y el deporte de moda se llama ahora «Botics».

En cierto modo viene a ser una especie de "remake" del fútbol, pero desde luego con unas características bastante distintas: para empezar cada equipo está constituido por un único jugador, que además dista bastante de asemejarse en nada a la raza humana. En realidad se trata de un robot transformable que durante el partido adquiere el aspecto de una especie de raqueta metálica.

Por otra parte, el campo está formado por cinco estructuras metálicas en forma de caja de cerillas, colocadas en línea recta e interconectadas entre sí a través de una especie de ranuras que hacen las veces de porterías.

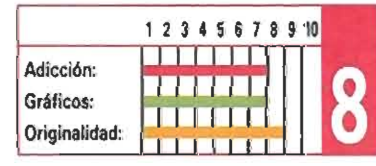
Falta decir que la pelota posee vida propia, o mejor dicho, se mueve por su cuenta, porque en realidad se trata también de un robot mutante que adquiere forma esférica. Poco a poco pierde inercia en su movimiento, y si nadie la toca, antes de llegar a pararse sale disparada de repente a toda velocidad hacia donde menos te lo esperes.

El desarrollo del juego consiste básicamente en lo siguiente: al comenzar el encuentro aparecemos situados en la estructura central de las cinco que forman el campo, con los dos robots jugadores pegados a la pared en la que se encuentran sus respectivas porterías. La pelota sale al campo y acto seguido comienza a rebotar de un lado a otro del campo sin control. En ese momento tendremos que preocuparnos principalmente de dos cosas: primera, que la pelota no se introduzca por nuestra ranura, pues este «gol» significaría que retrocederíamos hacia la estructura anterior, y segunda tratar de golpear la pelota con nuestra raqueta intentando dirigirla hacia la portería del rival. Nuestro objetivo final consiste en hacer retroceder a nuestro contrincante hasta la última estructura para marcarle entonces un gol.

El encuentro se convierte por tanto en un continuo toma y daca en el que los dos jugadores van avanzando y retrocediendo a través de las estructuras. A esto hay que añadir una serie de condiciones adicionales como el hecho de que los partidos se disputen a un cierto número de minutos, que podamos pedir tiempos muertos para reponer a nuestro robot de sus esfuerzos, que existen cinco campos diferentes que esconden alguna que otra sorpresa y que si jugamos contra el ordenador podamos elegir entre rivales de diferente calidad técnica.

Sin embargo, no hace falta decir que la opción más divertida del juego es la que nos permite desafiar a cualquiera de nuestros amigos a un partido de «Botics» que, como véis, no sólo es un divertido y original simulador deportivo, sino además un programa de una calidad técnica más que respetable. Sin duda, todo un magnífico ejemplo de que con unos buenos gráficos, sonidos, movimientos y una medida dosis de imaginación se puede conseguir divertir al personal sin que a nadie le dé un «recalentamiento» de cabeza. ■

J.E.B.



Un auténtico RPG

DRAKKHEN



«Drakkhen» es un juego raro, comenzando por su nombre. Se trata, sin duda, de un especimen extraño en el mundo del videojuego. Claro que lo que nos suele importar es si merece o no la pena. Pues bien, me temo que para descubrirlo, junto con otras cosas igualmente interesantes, váis a tener que leer estas líneas.

- **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA**

Lo primero que debo explicar son las razones de su "rareza". Hay muchas en mi opinión. En primer lugar, se trata de un RPG y esto en España es una rareza. Además, no tiene el origen habitual, o sea, Inglaterra o Estados Unidos, sino que viene de Francia, en concreto de la conocida casa Infogrames. Por si fuera poco, está traducido a nuestro idioma y no sólo las instrucciones. Además, añadiré que está bastante bien traducido, lo que también es extraño.

Pero, no se vayan todavía que aún hay más. Es bastante raro el tema que da vida al juego, sobre el que no me voy a extender pues es relativamente complejo. Baste saber que hay que rescatar a un sacerdote de una isla dominada por dragones de todas las formas y colores. Por si lo dicho fuera poco, el sistema del juego es bastante innovador en el campo de los RPG. Más adelante comentaré algo más sobre ello. Pero dejemos ya la teoría y vamos a la práctica.

Claves para avanzar

Ya he dicho el objetivo y no me extenderé más al respecto. Para conseguirlo lo primero es juntar un buen grupo de aventureros. Abro un paréntesis para deciros, a aquellos que os atreváis a reconocer que no sabéis lo que es un RPG, que ya hemos publicado varios artículos sobre ellos. Cierro el paréntesis y prosigo. El sistema para conseguir la "party" es bastante satisfactorio y nada complejo. Debes decidir sexo del personaje, su tipo (de entre los cuatro clásicos) y su nombre. Tras ello, se tiran los dados y aparecen cinco numeritos que serán



Como en todo buen RPG la elección correcta de los personajes y sus características es fundamental para resolver con éxito la misión.

CONSEJOS y TRUCOS

- *El primer problema que encontraréis será la orientación. En los cruces, hay una flecha que señala al norte. Mirar aquí las montañas del horizonte y apuntarlas. Así, para ir al norte gira hasta ver la montaña que apuntaste y avanza. Igual para las otras direcciones.*
- *Obviamente, incluye en tu grupo un personaje de cada tipo. En todo caso sustituye el explorador por otro guerrero.*
- *Tu primer destino es el castillo que ves nada más salir. En él habita el príncipe de la Tierra, Wordthken, quien te encomendará una misión.*
- *Para evitar al tiburón, ordena a tu personaje que cruce el puente justo cuando veas la aleta del tiburón a la derecha del mismo. Una vez dentro, pulsa el segundo botón desde la izquierda para acceder a las dependencias del castillo.*
- *Hazte con un arco cuanto antes. Para ello deberás encontrar la tienda, que está en la nieve.*
- *Cuando aparezca un monstruo, si das al ENTER con rapidez suficiente huirás del combate y, posiblemente, de la muerte. Esto es útil al principio, cuando tus personajes carecen de experiencia y se mueren con mirarlos. Si tus personajes salen de repente, da ENTER aunque no veas al monstruo: posiblemente sea un dragón que viene volando.*



El sistema de juego es innovador y muestra dos perspectivas diferentes en cada modo de acción.



El territorio es tan gigantesco que al principio corremos el riesgo de desorientarnos con facilidad.



Los enemigos de múltiples formas y tamaños tienen en común la gran calidad de los gráficos.



La adicción se sitúa, al igual que en otros juegos del género, en un nivel más que considerable.

«Drakkhen» se suma a la cada vez más extensa lista de RPGs, aportando su originalidad y su publicación en nuestro idioma.

las puntuaciones de cada habilidad, a distribuir por el jugador. Si no te gusta la tirada podrás repetirla. Bastante sencillo, ¿verdad? Luego comienza la aventura.

El manejo de los personajes y de sus objetos, colocación, liderato, es igualmente sencillo y se realiza con el cursor. Tienen varios comandos disponibles: luchar, saludar, coger, activar... Ya vamos teniendo varios de los ingredientes de un RPG.

También hay hechizos que adquirir con la experiencia en un número no excesivo. Por supuesto, nos faltan algunas cosas todavía.

Por ejemplo, monstruos y enemigos. De estos diré que los hay en grandes cantidades y, lo que es mejor, variedad. Están soberbiamente realizados gráficamente aunque no en animación. Tenemos también un enorme territorio que explorar. El continente de «Drakkhen» es enorme, grande, gigantesco...Te puedes pasar las horas muertas dando vueltas por él, eso sí, totalmente desorientado. En este territorio hay numerosas casas, ríos, árboles y algún castillo que otro. Es en estos donde básicamente se desarrolla la aventura constituyendo las casas lugares para encontrar alguna pista sobre lo que hacer en los castillos. Por cierto, resulta difícil encontrar estos edificios en la inmensidad del terreno.

En cuanto al sistema de juego es bastante innovador. Hay dos tipos de acción, por así decirlo. Cuando nos movemos por el terreno no se ven nuestros personajes y avanzamos en primera persona, como en los juegos de coches, por ejemplo. El movimiento está bien realizado y se avanza sin complicaciones.

La otra posibilidad es en la que se desarrolla mayormente el juego pues aparece cuando entramos en castillos y casas o somos atacados por monstruos. Ahora los personajes salen en pantalla y se les puede ordenar alguna acción: que se muevan, ataquen, hablen o lancen hechizos. Lo cierto es que lleva algún tiempo acostumbrarse a dar órdenes a cada personaje y, aún así, personalmente prefiero otros sistemas. No quiero decir con esto que sea malo, ojo. Por otro lado, es ciertamente original.

Que no cunda el desánimo

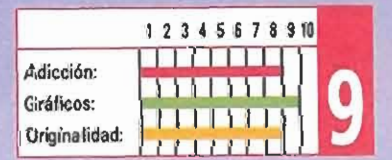
Se trata de un juego complicado hasta hacerse con la situación. Al principio, parece que no juegas, pero poco a poco vas controlando hasta que te puedes meter de lleno en la aventura. Es fundamental que no cunda el desánimo en los primeros intentos para poder disfrutar de este excelente RPG. Quiero hacer notar aquí que este juego es un RPG de verdad y no un pseudo RPG como otros que, sin ser malos, se colocan esta etiqueta por tener algunos elementos; me refiero al «Elvira» y al «Heroes of the Lance», por citar a dos muy conocidos.

Los gráficos son excelentes y es una pena que no tenga posibilidad de VGA esta versión, porque los de EGA prometían. El movimiento es muy bueno en la fase de viaje y un poco decepcionante en la de acción, en la que parece que los personajes resbalan. No obstante, al buen RPGer esto no le importará.

El juego es original, tanto por ser RPG, como dentro de estos por su forma de jugarse. No se puede decir lo mismo del tema, que yo calificaría sencillamente de rebuscado. Y, qué decir de la adicción. A ver si lo adivináis con este dato: es RPG. Esto equivale a adicción absoluta durante el periodo que conlleve su terminación. Eso sí, una vez que consigues adaptarte al sistema de control.

En resumen, excelente y cuidado juego de Infogrames, de obligada compra para los «Maniacos del Calabozo». Es lo más RPG que cae por estas tierras desde el «Bloodwych». No perdáis la oportunidad de echarle un ojo. ■

F.H.G.



GAME BOY

A partir de este mes también la pequeña consola de Nintendo tendrá un lugar en la revista, en el que os contaremos todo lo que tienen de bueno y de malo, los juegos que podréis encontrar en nuestro país.

NINJA TURTLES: FALL OF THE FOOT CLAN

Las famosas Tortugas Ninja vuelven al ataque, esta vez en el hermano pequeño del NES. La pura verdad es que esta versión para Game Boy no tiene nada que envidiar a las de otras consolas u ordenadores. Gráficos grandes, movimiento suave, un perfecto scroll lateral y toneladas de adicción conforman un juego sensacional repleto de acción y de mutantes enemigos. Tendrás que guiar a nuestros cuatro amigos por las cloacas de Nueva York para conseguir rescatar a sus colegas. Por el camino hallarás un enorme número de criaturas que intentarán impedir el feliz desenlace de tu misión. Un arcade de plataformas que parece increíble sea tan bueno para una máquina de las dimensiones de ésta.



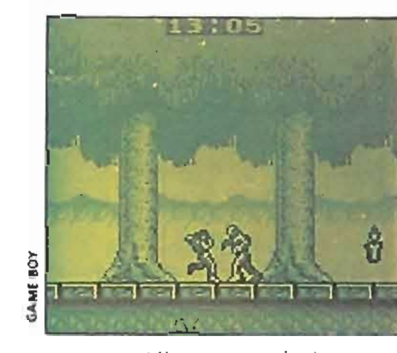
GAME BOY

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

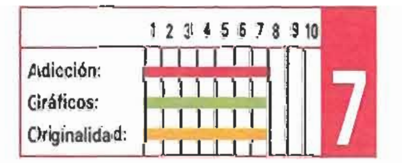
THE CASTLEVANIA ADVENTURE

¿Quién cree en vampiros? Pues haberlos haylos, y si no que se lo pregunten al protagonista de este cartucho que tiene que recorrer cuatro niveles llenos de peligrosos monstruos hasta llegar a los dominios del mismísimo Conde Drácula. Claro que cuenta con alguna ayudita para llegar sano y salvo al Castillo del malvado Conde, un látigo místico y toda tu habilidad a los mandos de la Game Boy. El juego es uno de esos típicos en los que hay que disparar sobre todo lo que se te acerque, sin olvidar recoger algunos objetos por el camino que te proporcionarán ciertas ventajas. Tal vez demasiado fácil para los expertos pero de todos modos muy divertido y con unos gráficos, movimiento y demás perfectamente realizados.

J.G.V.



GAME BOY



RESULTADO DEL CONCURSO PACKS



El pasado mes de enero Erbe realizó un concurso con sus cuatro Packs: «A toda máquina», «Ruedas de fuego», «De cine», «Platinum».

Como recordaréis se sorteaban 20 Compact-disc portátiles de entre todas las cartas recibidas que incluyeran **el título original de los cuatro Packs y el cupón de la revista** (no fotocopia).

Lamentamos comunicar que en el sorteo realizado ante notario el pasado día 6, tan sólo hubo 12 ganadores, ya que el resto de los participantes no cumplían todos los requisitos.

¡Enhorabuena a los ganadores!

Jorge Otero. (Madrid).
Julián Núñez. (Villaviciosa Odón).
Oriol Girona. (Barcelona).
Sergio Ron Romero. (Tarragona).
Anastasio Jiménez. (Barcelona).
Oriol Borrell. (Barcelona).
Jaime Luis González. (Murcia).
Rubén Ruiz. (Barcelona).
Ignacio Baguer. (Tarragona).
Roberto Rodríguez. (Pamplona).
Rodrigo Aguilar. (Fuenlabrada).
Yago Sala. (Barcelona).

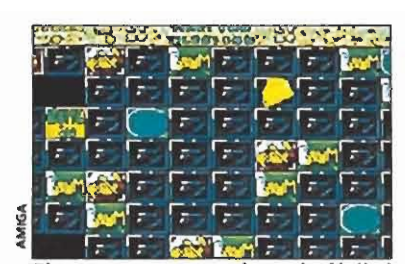


Un mundo de color rosa

SUPERSKWEEK



Sólo con la práctica serás capaz de descubrir para qué sirven los items que aparecen en el juego.



El programa es mucho más fácil si Superskweek comparte el estrellato con Skrouch.

- **LORICIEL**
- Disponible: **ATARI ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

¿Es un pájaro? ¿es un avión? No, es SuperSkweek, el héroe de los noventa que ahora viene de nuevo hasta nuestros hogares.

«Skweek» es una referencia obligada para todos aquellos que quieran dar un repaso a la historia del software de entretenimiento francés. Con este programa Loriciel pasó de ser una compañía más a convertirse, durante algún tiempo, en el líder galo del mercado. Y, claro, ¿por qué no aprovechar el filón? Dicho y hecho. «Super-Skweek» podría haberse llamado simplemente «Skweek 2» pero parece ser que han preferido un título más rimbombante. Por supuesto, lo importante no es el nombre del juego sino su calidad, y de eso en Loriciel entienden un montón.

Vamos a retomar la historia donde la dejamos. Cuando quedó libre el país de Skweek las cosas fueron bien para los skweezitos algún tiempo. Pero muy pronto el número de habitantes de Skweezilandia superó los recursos del lugar. Reunidos en asamblea, nuestros amigos decidieron que tenían que conseguir un lugar más grande donde vivir. ¿Dónde dirigirnos? Se preguntaban. Hasta que a un skweek ya mayor se le ocurrió la genial idea: por qué no devolver la visita a los Pitark que nos invadieron y marchar hacia Gargouiland.



A veces, es más útil tener un disparo simple que lanzar bolas en varias direcciones.

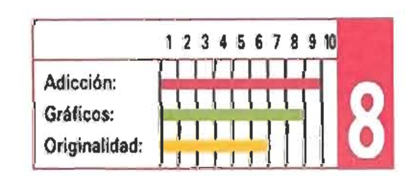
Esto era muy fácil de decir pero ninguno de los habitantes de Skweezilandia se atrevía a ir. Hasta que aparecieron en la reunión Superskweek y Skrouch que se prestaron voluntarios para eliminar a todos los Pitark de las cinco islas que forman sus dominios. Cada una de ellas tiene cerca de cincuenta niveles así que os podéis imaginar lo difícil que va a ser la tarea de nuestros héroes.

La principal novedad de este programa es que ahora pueden jugar dos personas a la vez, una manejando a Super y otra a Skrouch. Por lo demás la mecánica del juego ha quedado invariada, a saber, pintar de color rosa todas las baldosas que forman cada una de las fases. Por supuesto se han añadido nuevos items, una tienda en la que comprar ciertas ventajas, elevadores que nos conducen a lugares en un segundo plano sobre el mapeado y bastantes enemigos.

«Superskweek» es terriblemente adictivo lo cual es una garantía de éxito para cualquier arcade. Además, la simplicidad de su argumento acompaña a la facilidad de manejo en un programa realizado con la única pretensión de entretener y que consigue plenamente su objetivo.

Las novedades han mejorado sensiblemente la oferta de la primera parte del juego y no dudamos que han incorporado una serie de importantes detalles de calidad que caracterizan a «Superskweek» no como una simple secuela, sino como un lanzamiento distinto, capaz por sí mismo, de conseguir un espacio importante entre las estrellas del software. Un gran arcade que superará a su antecesor. ■

J.G.V.



Real, divertido... y muy difícil

TOYOTA CELICA GT RALLY

- **GREMLIN**
- Disponible: **ATARI, AMIGA**
- En preparación: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE**
- V. Comentada: **AMIGA**



Los diferentes trazados nos obligarán a modificar nuestra forma de conducir para obtener buenos resultados.

Gremlin está a todas luces reverdeciendo pasados laureles. Después de una etapa algo anodina en la que se sucedieron producciones de escasa relevancia, la compañía inglesa ha recuperado la confianza en sí misma y el buen camino de la mano de títulos tan notorios como «Lotus Esprit Turbo Challenge» o este mismo «Toyota Celica G.T. Rally» que ahora os presentamos.



La perspectiva utilizada es similar a la empleada en el legendario «Test Drive».



Es posible modificar muchas de las condiciones del juego para ajustar la dificultad.



Nuestro copiloto toma un papel activo en la carrera señalándonos las zonas de mayor peligro.

Más oportuno no ha podido resultar el lanzamiento del programa en nuestro país, ya que gracias a nuestro campeonísimo Carlos Sainz y su todavía vigente título mundial, los rallyes han pasado de ser un deporte de minorías, a todo un tremendo espectáculo seguido de cerca por miles de aficionados.

Ya que hablamos de Carlos Sainz vamos a comenzar por decir que poco, muy poco, tienen en común este simulador realizado por Gremlin y el que Zigurat lanzase hace apenas unos meses: en realidad sólo dos cosas, el coche que pilotamos, y su enorme calidad y grado de dificultad. Pero no adelantemos acontecimientos, examinemos cada una de las opciones del programa antes de dar nuestro veredicto definitivo.

Puesta en marcha

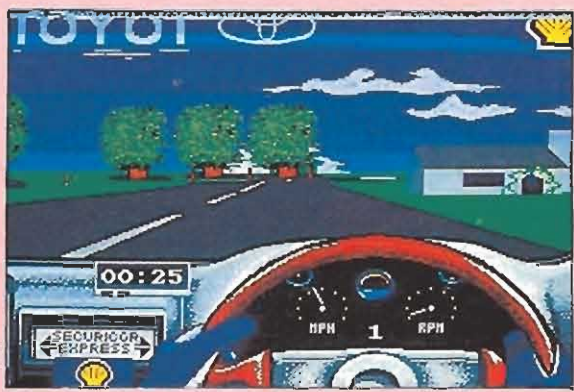
Concluido el proceso de carga, aparecerá ante nosotros el primer menú, en el que hallaremos un total de tres opciones: practicar una carrera, comenzar el mundial o cargar una partida anteriormente salvada. De esta tercera no vamos a decir nada, pues su utilidad resulta del todo obvia, pero sí de las otras dos que son las destinadas a permitirnos ponernos al volante de nuestro flamante Toyota.

Como en principio es bastante probable que vuestras dotes como pilotos de rally sean más que discretas, es aconsejable que comencéis por hacer uso de la opción de práctica, que nos permite testear nuestras habilidades en trazados de tres países diferentes: Inglaterra, Méjico y Finlandia. Las mayores diferencias entre los tres no residen en el trazado, sino en las condiciones climatológicas y del terreno; mientras que en Inglaterra encontraréis el cielo despejado, en Méjico el polvo del terreno y el fuerte viento dificultarán tremendamente vuestra visión, de la misma forma que lo hace la nieve cuando seleccionáis correr en Finlandia. En estos dos últimos casos resulta totalmente imprescindible hacer uso del limpiaparabrisas de vuestro coche.

La segunda facilidad que el juego nos ofrece para adaptar el nivel de dificultad a nuestras posibilidades es un menú de ayuda en el que podemos alterar factores tales como el grado de sensibilidad de respuesta a los movimientos del joystick o del ratón, con cuál de estos dos periféricos queremos controlar nuestro coche, si deseamos un cambio de marchas manual o

Desde el menú principal podremos escoger entre practicar una carrera o comenzar el mundial.

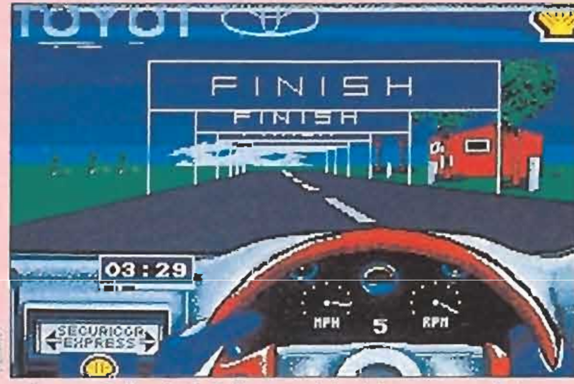
Todos los errores graves serán penalizados con veinte segundos que se añadirán al tiempo final.



A nivel técnico es un programa francamente bueno que va acompañado por gráficos de gran calidad.



La excesiva dificultad exigirá al principio poner los cuatro sentidos en la carrera.



«Toyota Celica G.T. Rally» se aleja del concepto de juego deportivo para situarse en la línea de los simuladores.

automático y otros factores similares.

Una vez puestos a punto todos estos detalles, podremos por fin tomar el control de nuestro coche, dándonos cuenta rápidamente que lo que Gremlin nos ofrece es un juego muy al estilo del legendario «Test drive». En primer plano nos encontramos con nuestro cuadro de mandos, el volante y las manos de nuestro piloto, y frente a nosotros, enmarcada por nuestro parabrisas, una visión tridimensional del área de juego y de, por supuesto, la carrera por la que debemos transitar.

La popularidad alcanzada por los rallyes ha provocado la aparición de este realista simulador.

Cuando el semáforo verde nos dé la salida y apretemos el acelerador iremos descubriendo toda una nueva serie de detalles acerca del juego, tales como el hecho de que en cada curva nuestro copiloto nos «cantará» a viva voz la dirección y dificultad de cada curva —el juego incluye una opción de sencillo manejo que permite modificar sus anotaciones—, o que lamentablemente cada vez que cometamos un error grave seremos penalizados con 20 segundos de retraso en el cómputo general de tiempo.

El duro camino hacia la fama

Cuando lo estimemos oportuno, y siempre que hayamos demostrado en la opción de práctica que nuestro pilotaje está a la altura de las circunstancias, podremos aventurarnos a tomar parte en el campeonato mundial, haciendo frente a algunos de los mejores corredores de rallyes del mundo. Desgraciadamente en este momento descubriréis con toda seguridad dos cosas: una, que vuestros rivales se han ganado su fama merecidamente porque sus tiempos son increíbles, y dos, que probablemente vuestras habilidades distan mucho de ser las más adecuadas para hacerles sombra, lo cual hará que ocupéis las posiciones postreras en las diferentes pruebas.

¿Excesiva dificultad? Tal vez sí, pero la cosa no está del todo mal pensada, pues es una posible forma de asegurar que pasemos muchas horas ante la pantalla del ordenador.

Falta únicamente decir algo que dejábamos entrever en los preliminares de este comentario: el programa es francamente bueno a nivel técnico, y aunque en un estilo muy diferente, mantiene el nivel de calidad alcanzado por su predecesor el excelente «Lotus Esprit Turbo Challenge». Tan sólo se nos antoja que áquel era más adecuado para los fanáticos de los juegos deportivos y este último para los aficionados a los simuladores en busca de un producto más complejo y realista. ■

J.E.B.

Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

CONSEJOS y TRUCOS

■ *Emplea tus propias anotaciones para el copiloto, siempre serán más fiables que las que el programa te adjudique.*

■ *Los menús de selección no están de adorno. Experimenta con ellos hasta que encuentres el sistema de manejo que se acopla mejor a tus necesidades.*

■ *La nieve y la tierra complican tremendamente la conducción, así que empieza por practicar en Inglaterra, donde el pilotaje es algo más sencillo.*

■ *Modera tu velocidad en las curvas, porque siempre es mejor darlas algo más despacio que salirse y ser penalizados con veinte segundos.*

LYNX

XENOPHOBE

En lo más profundo del espacio habitan unos terribles seres llamados Xenos. Estas malvadas criaturas acaban de invadir las estaciones espaciales terrestres que protegían el planeta. Tu misión, que puedes compartir con otros tres amigos en el caso de que todos tengáis un Lynx, es recorrer las veintitrés estaciones y eliminar a los extraterrestres para evitar la amenaza.

Al principio de la aventura sólo cuentas con un láser pero según vayas progresando podrás encontrar armas cada vez más efectivas, también hallarás herramientas que podrás utilizar para poner en marcha determinados circuitos de las estaciones que han sido desactivados por los invasores. Cada una de las veintitrés bases tiene de uno a cinco niveles y puedes destruirlas de varias formas diferentes aunque unas te darán más puntos que otras.

«Xenophobe» es divertido y aunque tampoco es original llama la atención lo enorme del mapeado y la cantidad de detalles con que ha sido creado. Un magnífico arcade en el que hay que hacer algo más que disparar, con lo que verás multiplicada la adicción. Prepárate a defender la tierra de los Xenos, ¡Puajj! ¡qué bichos más asquerosos! ■

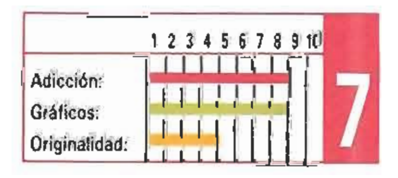
J.G.V.



Nuestro objetivo es recorrer veintitrés estaciones espaciales.



Los puntos más llamativos son el extenso mapeado y los cientos de detalles que se encuentran en él.



PAPERBOY

Los buenos arcades nunca mueren, o al menos algo parecido deben pensar los señores de Atari, y nosotros estamos de acuerdo con ellos. Esta vez le ha tocado el turno al legendario «Paperboy».

Este simple pero superadictivo juego consiste en repartir el periódico casa por casa montado en una bicicleta. Parece una tarea sencilla y lo sería si no fuera porque te ha tocado un vecindario en el que parece que viven todos los locos de la ciudad. Casa tras casa tendrás que esquivar perros, gatos, personas, obras, zanjas, coches, y un sinfín más de obstáculos mientras intentas arrojar el diario al buzón de cada suscriptor. El juego se desarrolla a lo largo de una semana y cada vez se complica más el recorrido. Si a algún vecino le falta el periódico éste se dará de baja. Para poder avanzar tendrás que mantener un mínimo de suscriptores. Al final de la calle hay un circuito especial en el que, si consigues llegar, tendrás la oportunidad de obtener puntos extra.

«Paperboy» para Lynx conserva toda la adicción de las versiones anteriores y la máquina original. Una estupenda conversión que no por falta de originalidad deja de ser especialmente recomendable. ■

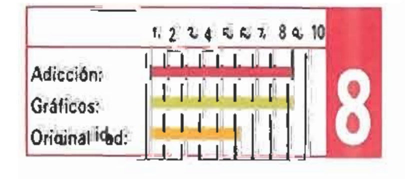
J.G.V.

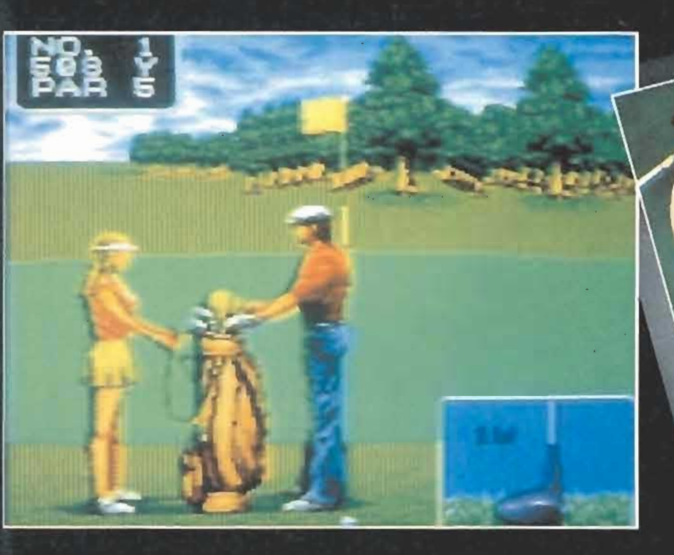


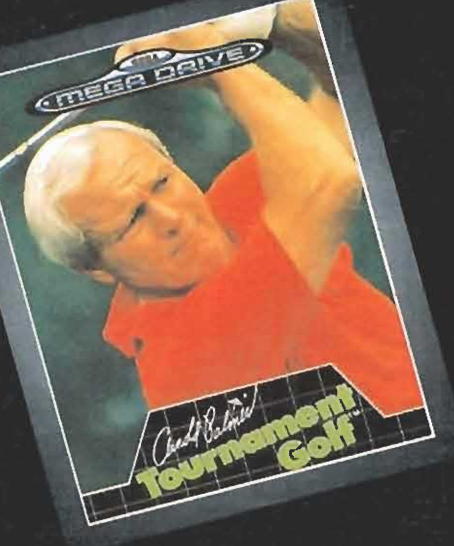
«Paperboy» es un clásico con muchas conversiones tras de sí.



Mantener un mínimo número de suscriptores nos costará lo nuestro, ya que los obstáculos serán muchos.





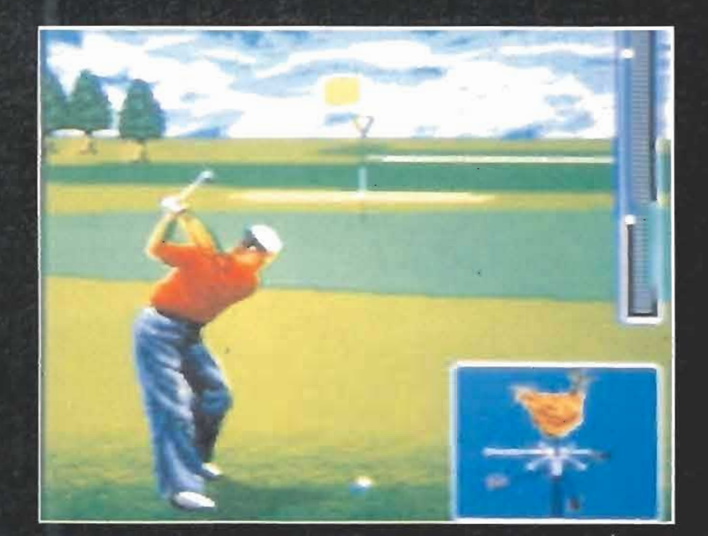




A.P. TOURNAMENT GOLF

El primer simulador de Golf profesional con:

- Posibilidad de elección entre tres campos de primera clase
- Competición contra quince jugadores profesionales internacionales.
- Modalidad de torneo y práctica con aumento progresivo de experiencia.
- Disponibilidad de consejos del Caddy.
- Indicador de fuerza y dirección del viento.
- Elección de palos
- Visualización completa del campo
- Cambio de música de fondo, etc.

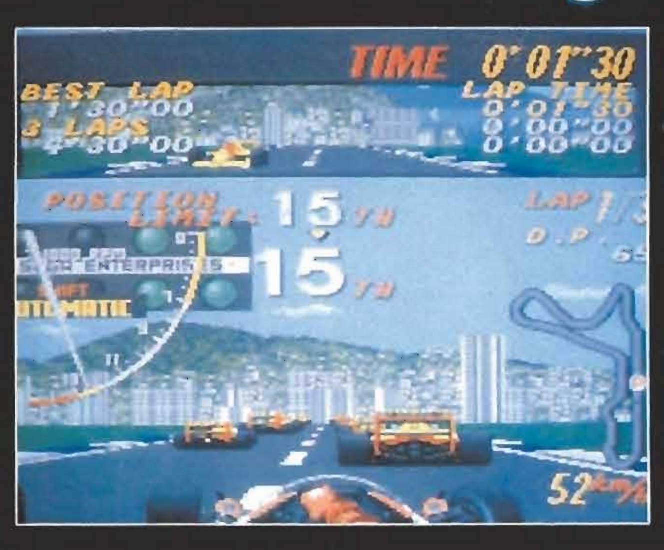


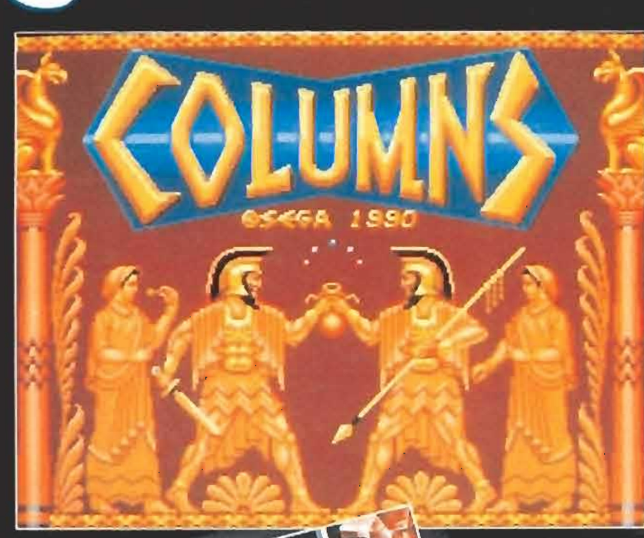




... es tener juegos absol









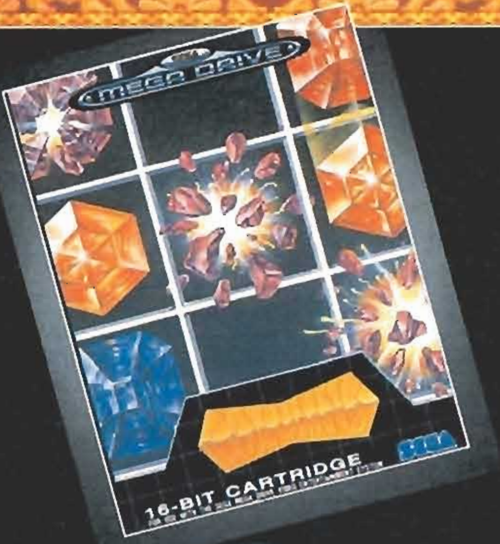
4 MEGAS

SUPER MONACO GRAND PRIX

¡¡ El último hit de las máquinas en tu casa ... !!. Una auténtica experiencia en el mundo de la fórmula 1 con:

- Fiel reproducción de los 16 circuitos del mundial.
- Posibilidad de practicar en cualquiera de ellos.
- Elección entre cambio de marchas automático o manual de 4 ó 7 velocidades.
- Visión contínua en pantalla de: Tiempos mejores, límite de posición, tiempo de recorrido, indicador de tiempo de vuelta, configuración de circuito, posición en la carrera, tacómetro, ... y hasta visión trasera.
- Entrada en boxes para reparaciones.
- Competición en el Grand Prix, con vuelta de calentamiento.

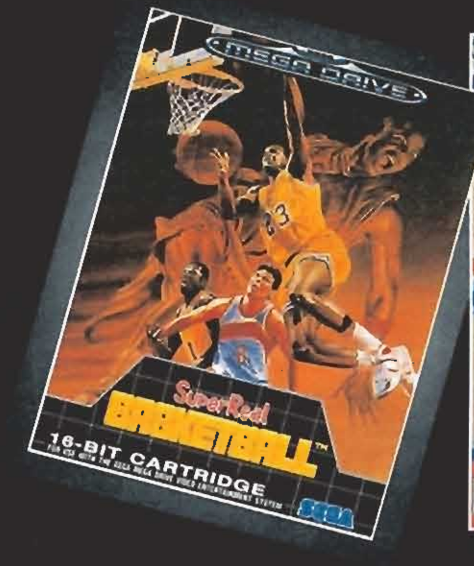
... en resumen, todas las situaciones del mundial de Fórmula 1, fielmente reflejadas en un simulador único en su género.



2 MEGAS

Y ASI HASTA MAS









SUPER REAL BASKETBALL

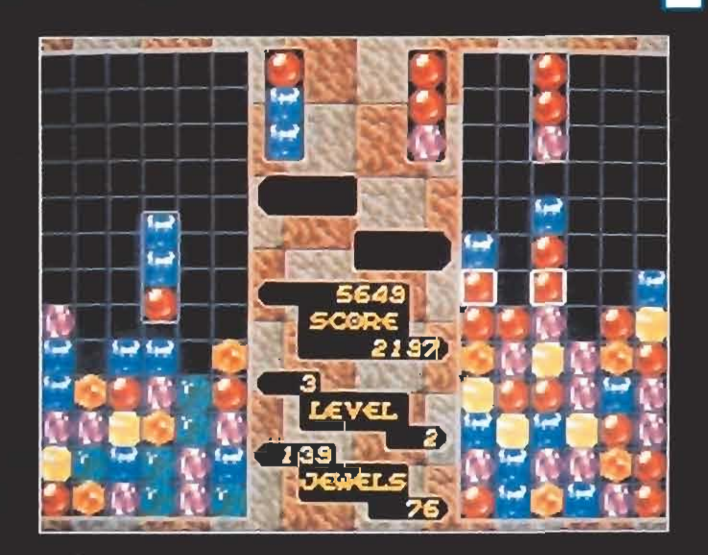
El auténtico Arcade de las máquinas recreativas con:

- Repetición de canastas con zoom de aumento.
- Elección de tácticas de juego.
- Práctica de tiros de personales.
- Tiempos de partidos modificables.
- Test/demostración de todos los lanzamientos posibles.
- Cambio de música de fondo, sonidos y efectos especiales.
- Libre elección de equipos y componentes.'
- Modalidad de liga, etc.





...utamente profesionales





COLUMNS

Reproducción exacta del juego que ha desbancado al "Tetris" en las máquinas recreativas:

- Posibilidad de juego contra la máquina, contra otro jugador o dos jugadores contra la máquina.
- Dificultad progresiva.
- Modalidad de ayuda previa a la colocación de las gemas.
- Sonido estéreo con distintas melodías de fondo, seleccionables por el usuario.
- Distintas formas de juego (Arcade y Flash).
- El juego más recreativo de los últimos años.

4 MEGAS

MOONWALKER

El gran éxito de Michael Jackson en el video-juego que hará historia.

- Simulación perfecta del movimiento y bailes de Michael Jackson.
- Puedes hacer bailar a Michael con otros 5 personajes formando coreografía.
- Cinco escenarios distintos: Club 30, Calle, Cementerio, La Caverna y La Guarida.
- Danda sonora en estéreo de los temas: Beat it, Bad, Another part of me, Smooth Criminal y Billy Jean.





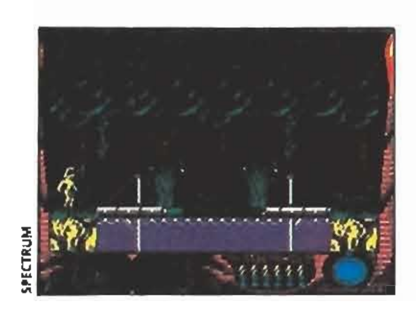
from Virgin

ERBE

DE 100 TITULOS

Distribuidor en España por acuerdo con **VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.**
ERBE SOFTWARE, S.A. Serrano, 240 - 28016 MADRID

Busca las diferencias


SPECTRUM


PC

Topo continúa mostrándonos que las diferencias entre las máquinas de 8 y 16 bits son abismales; si muy recientemente pudimos apreciarlo en las respectivas versiones de «Lorna», aún más patentes quedan de manifiesto en «La espada sagrada». Echarle un vistazo a las dos imágenes que acompañan estas líneas y decirnos en qué se parecen la versión Spectrum y Pc del juego de la compañía española...

ENCHUFADOS

1. **SEAT 600 SIMULATOR** — ELECTRONIC VIRGUEROS *(Oric, Dragon, ZX 81)*
2. **ROBOCOP III 2.ª EDICION 3.ª REVISION V 4.2** — OSEAN *(QL, Oric y Compatibles ZX 81)*
3. **FALCON CREST: THE ROLE-PLAYING GAME** — OTROSOFT *(Todos los sistemas)*
4. **FREDDY HARDEST IN VALLEKAS CITY** — DITIRAMBIC *(Sólo para Z88)*
5. **SISSI EMPERATRIZ: THE ADVENTURE GAME** — TRUCASFILM *(QL, Oric)*
6. **EL LAZARILLO DE TORMES** — CLASSICAL GAMES *(Dragon, pero sólo con 6 megas)*
7. **LOS PEORES ARCADES QUE HEMOS HECHO** — DIOSMIOSOFT *(Desgraciadamente todos los sistemas)*
8. **LOS CHUNGUITOS MUSIC SYSTEM (UTILIDADES)** — ARSAMIMARE *(ZX 81)*
9. **¡SALTAME LOS SESOS!** — ARCADE *(Oric y Colt 45)*
10. **PIDO TRES: THE CHINOS MASTER SIMULATOR** — TAPITAS VARIAS *(¡Oído cocina!)*

Formidable que a los pocos meses de su lanzamiento la consola SEGA MEGADRIVE ya disponga de un considerable abanico de títulos a su disposición, muchos de ellos de auténtico renombre.

Lamentable que una distribuidora española haya sacado a la venta un juego de fútbol para Spectrum sin especificar que las opciones que aparecen como posibles en la caja sólo están disponibles en las versiones de dieciséis bits. Detalles como estos no hacen más que provocar indignación en los usuarios y contribuir a crear una mala imagen de las compañías que ningún bien puede hacer al mercado.

2002 Historias del Futuro

«Sobrevivir»

Ha pasado ya mucho tiempo, y aquello que fue, sólo es ahora un pequeño rincón en los recuerdos de mi mente... aquello...

Yo era, y por desgracia, sigo siendo, físico nuclear, una profesión como otra cualquiera, una más, algo con lo que sentirse realizado... fabricando bombas para «los guardianes de nuestros derechos»... pero... ¿qué derecho tiene un hombre a quitarle la vida a otro, a otros, a millones de inocentes? Mi «excusa» entonces, era simple, tan simple como lo son el dinero, los buenos coches y las chicas a mi alrededor... sí, lo tenía muy bien pensado... no utilizaban la fuerza física, sino la fuerza de la diversión, del poder, del dinero, y de todas esas cosas que a los hombres son capaces de enloquecer y de hacerles olvidar crímenes tan horribles como el que yo estaba cometiendo...

Sin embargo, en el pequeño rincón de mi moral y mi ética, donde iban a parar, olvidadas, todas mis culpas, allí, estaba el consuelo, la vaga idea de que no se atreverían, de que no tendrían valor, de que no pasaría...

Lo que yo no sabía es que no estábamos gobernados por hombres, por personas con sentimientos, con remordimientos, con capacidad para no tocar ese botón en el último momento...

El destino de los hombres estaba en los cables de las máquinas, de las computadoras, de aquello que no tenía sentimientos, ni remordimientos, y que, en el último momento, pulsó el botón sin dudarlo... Y acabaron con mi dinero, con mis mujeres y con mis coches, y me hicieron ver la cruda realidad, la real pesadilla en la que estaba, de la que no podía salir.

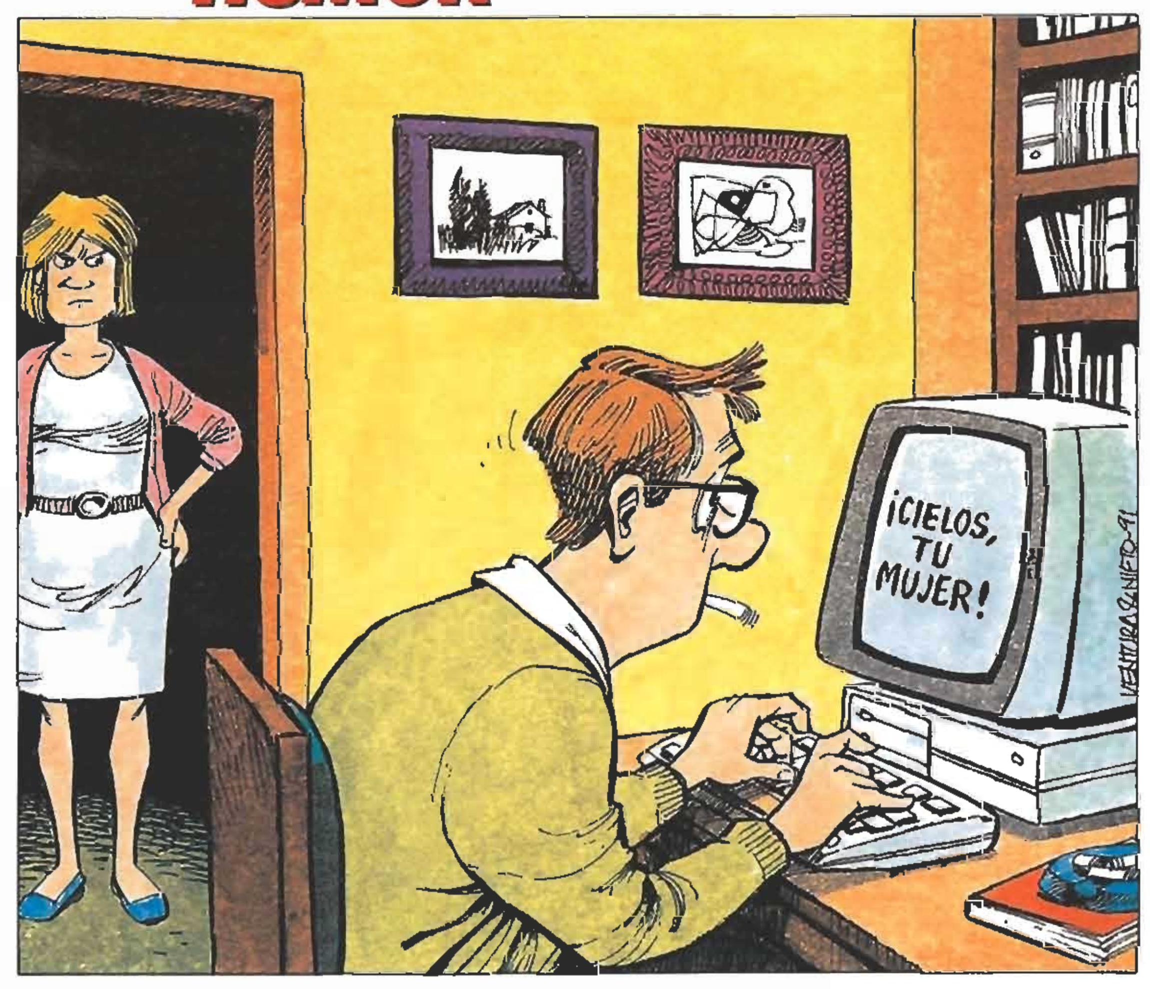
Nada de lo que hasta entonces había aprendido me sirvió, o mejor, nos sirvió, porque las calamidades, la destrucción, el caos, la desolación que nos sobrevino nos unió... Las desgracias unen a los seres humanos en su instinto por sobrevivir... Sobrevivir. Una palabra insólita para nosotros, acostumbrados a los problemas mínimos, a las más exageradas lujosidades, a los más extraños caprichos...

Sobrevivir. Una palabra más para aquellos que antes de la guerra sabían lo que era sufrir... aquellos «desperdicios», gente inútil, estorbos que el régimen de aquellas máquinas consideró antihigiénico, sobrante, aquellos pobres vagabundos, maltratados por la sociedad, unidos por la desgracia común... ellos fueron los reyes de la miseria, y cuando la miseria lo cubrió todo... nos enseñaron a sobrevivir, a ser buena gente, a amarnos, a ser hombres, a creer en un Dios, a tener esperanza, nos dieron, finalmente, lo más valioso que se puede tener... nos dieron un corazón...

Despierto. Miro a mi alrededor. Todo fue una pesadilla. Una pesadilla en una computadora... increíble... pero las máquinas también soñamos... Se me enseñó que había que hacer todo lo posible por el bienestar de la raza humana, por su supervivencia, por hacerlos felices. No ha sido una pesadilla, sino una predicción, y ahora sé que debo pulsar ese botón, aunque me cueste la vida... la humanidad me lo agradecerá... eternamente...

Antonio Cascales Vicente
Archena (Murcia)
Dedicado a Marce y a Mari Cruz

el HUMOR de Ventura & Nieto





Amstrad ha dejado de fabricar el modelo Spectrum + 3? En efecto, la todopoderosa compañía de Mr. Sugar acaba de dar el pasaporte a la más completa derivación que se concibiera a partir de la modesta —pero a la postre genial— creación del poco afortunado Sir Clive Sinclair, también conocido como «Mr. Hunde-empresas».

El motivo concreto que ha llevado a tomar esta decisión es algo que seguramente sólo el propio Alan Sugar sabrá, aunque todo parece apuntar al hecho de que se haya intentado evitar una posible competencia a los nuevos modelos de la gama Amstrad.

CONCURSO

La Segunda Oportunidad

Profundamente apenados por el desesperanzador desenlace final del concurso organizado por Yerbe y P.U.S.Gold para regalar la máquina arcade «Carretera Blasters», la compañía inglesa y su distribuidora han decidido darnos a todos una segunda oportunidad para que nos convirtamos en los afortunados ganadores del estupendo premio. Para ello han decidido dejar a un lado las complicadas cuestiones que en la anterior ocasión realizaron en torno a los juegos de «P.U.S. Gold», y ahora todo lo que nos piden es que acertemos unas sencillas y escuetas cuestiones de índole general. Son las siguientes:

—Si un tren sale de Albacete a las 5'30 a 90 km/h, y otro lo hace dos horas más tarde de Lugo a 120 km/h, ¿cómo se llama la mujer del jefe de estación de Cáceres?

—¿Cuál era la capital de la Atlántida?

—¿Con qué entrañable canción ganaron la 5.ª edición del festival de Calamocha el aclamado grupo «No me beses que me huele el aliento»?

—¿Cuáles son los componentes exactos para fabricar la piedra filosofal?

—¿Qué pesa más, un litro de plumas o un metro de paja?

—¿Cuál es el número de teléfono de Sabrina?

—¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos?

La solución a estas insignificantes cuestiones debe ser redactada en arameo antiguo y enviarse en un sobre con cuadritos de colores de 13cm. de largo por 8'5cm. de alto, al que se le debe colocar el sello editado con motivo de las bodas de plata de los soberanos de Siam. La dirección a la que tenéis que dirigir vuestras cartas es otra de las cosas que debéis adivinar, y el plazo de recepción expira cualquier día a una hora no determinada... ya sabéis, ¡suerte y que gane el mejor!

PUS GOLD
All American Software

¿Por qué *la mayoría de los juegos para Atari St y Amiga siguen sin ofrecernos la posibilidad de utilizar el teclado en lugar del joystick?*

¿Cómo *es posible que la versión para VGA de algunos juegos de PC sea prácticamente idéntica a la de EGA?*

¿Cuándo *se inventará un sistema de almacenamiento con la rapidez de un cartucho, el bajo precio de una cassette y la versatilidad de un diskette?*

¿Qué *razones impulsan a Amstrad a seguir resistiéndose a internarse en el mundo de los 16 bits?*

CONSEJOS y TRUCOS

■ Para asegurarte de que tienes un disco duro de verdad, tiraló al suelo desde tan alto como puedas. Si no se rompe puedes continuar utilizándolo con toda confianza.

■ Si tienes dos unidades de disco de 3'5 y quieres intercambiar juegos con usuarios de 5'25, sólo tienes que partir por la mitad los discos que te dejen, meter cada trozo en una de tus unidades... ¡y a jugar, que son dos días!

■ La clave del Satan no es 77777777, ni tampoco 1313131313. De nada, a mandar que para eso estamos.

■ Truco especialmente recomendado para todos los juegos aburridos: Una vez cargado el programa, pulsa la tacla «A» y luego la tecla «J», para a continuación presionar simultáneamente las teclas «F», «N», «D», «R», «W», «T», «H», «S», «O», «C», «K», «X», «B» y «V». Seguidamente resetea tu ordenador. Vuelve a cargar el juego y redefine las teclas poniendo todos los movimientos en la barra espaciadora... Evidentemente el juego continuará siendo igual de aburrido, ¡pero habrás pasado una tarde de lo más entretenida sin darte cuenta!

■ Para pasar de fase en el juego «Vigilante» lo que tienes que hacer es eliminar al guardián de final de fase (si no es por nosotros jamás lo hubieras descubierto, ¿eh?).

■ Si tienes el juego «A.M.C.» no compres el «Astro Marine Corps»... son una copia descarada el uno del otro.

■ En el juego «Narco Police» si consigues llegar al final sin disparar ni una sola vez... ¡tendrás la misma munición con la que comenzaste la partida!

■ Si estás harto de jugar al «Fernando Martín» y nunca consigues ganar el partido, tenemos la solución perfecta para ti: lo único que tienes que hacer es conseguir un mayor número de puntos que tu rival y la victoria será tuya.

Gentileza de Miquel Minobas, Jordi Ministral y Francesc Romá

«Operation robot»

ASSAULT CITY

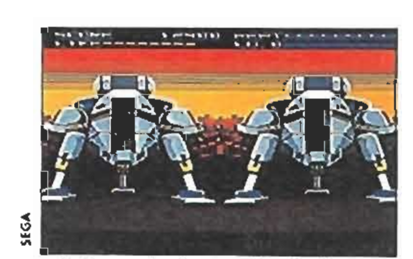
No sabemos qué lleva a pensar a los programadores que las máquinas, léase robots o androides, se van a volver locas en un futuro no muy lejano. Y no sólo dejarán de funcionar sino que además intentarán, por todos los medios, convertirnos en picadillo. El más reciente intento de convencernos de este negro presagio viene de las manos de Sega y lo han llamado «Assault City».

¿Recordáis el «Operation Wolf»? Seguro que sí, pues este nuevo programa sigue la misma estructura que ese mítico arcade. Esto es, manejamos un pequeño cursor por la pantalla y apuntamos sobre los enemigos, luego apretamos el botón de fuego y ¡boum!, robot a hacer gárgaras.

«Assault City» tiene seis fases diferentes, por lo menos en sus gráficos, que no en su desarrollo, que te introducirán poco a poco hasta el cuartel general de los malvados robots, donde nos enfrentaremos con los jefes de la revuelta contra la raza humana. Por supuesto, y para que no quede, entre uno y otro nivel están los famosos y conocidos super-enemigos de final de fase "que requieren un número mayor de impactos para ser destruidos".

Poco más se puede contar de este cartucho de Sega porque realmente poco más se le puede sacar. Este asalto a la ciudad se queda, desgraciadamente, en una simple escaramuza sin demasiado interés. Y la razón de esto es que ni los gráficos, ni el movimiento, ni el argumento de la historia, llegan a un mínimo nivel comparados con los juegos que estamos acostumbrados a ver para esta consola. Desde el principio, con una especie de tiro al blanco, —donde dependiendo del número de androides que eliminemos comenzaremos con uno u otro nivel de dificultad en el juego—, hasta el final, «Assault City» no tiene demasiada razón de ser en el mundo de las consolas, donde existen muy buenos arcades de este tipo. ■

J.G.V.


SEGA

Seis fases de desarrollo similar nos permitirán afinar nuestra puntería sobre los blancos móviles.


SEGA

«Assault City» sigue la misma estructura que el mítico y popular «Operation Wolf».

SEGA

Dependiendo del número de androides eliminados comenzaremos en uno u otro nivel de dificultad.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		4
Gráficos:		
Originalidad:		

Con botas y a lo loco

WORLD CUP ITALIA 90

Aunque ya hace unos meses que pasó el Mundial de Fútbol los señores de Sega han considerado que éste es un buen momento para lanzar su versión del evento. Quizás sea un intento de alejarse de la saturación de juegos que se vendieron en aquellas fechas, quizás hayan tardado más en terminarlo, quizás... quién sabe las razones del marketing japonés. Lo importante es que el cartucho ya está aquí.

Con seguridad todos vosotros conocéis las reglas que gobiernan un partido de fútbol. «World Cup Italia 90» nos va a permitir competir en un emocionante encuentro por el título mundial, siguiendo el desarrollo exacto de un "match" real.

Tres opciones de juego

Nada más conectar el cartucho tendréis oportunidad de escoger entre tres modalidades de juego. La primera, la más importante, aunque no la más divertida, os va a permitir que os enfrentéis con las más importantes selecciones del mundo. Deberéis escoger uno de los veinticuatro países participantes, —cada uno con sus propias características: velocidad, defensa, ataque y fuerza de disparo—, y manejar a sus once jugadores durante todo el campeonato. Por supuesto, puede que os eliminen a las primeras de cambio así que lo mejor es que la primera vez que carguéis el juego escojáis la segunda opción y juguéis contra un amigo que tenga más o menos vuestro mismo nivel. Así tendréis la oportunidad de entrenaros un poco antes de intentar el desafío. Esta segunda opción es la que os va a resultar más entretenida. Como tercera posibilidad podréis dedicaros al lanzamiento de penalties. Os encontraréis frente a la portería y deberéis, o bien disparar intentando que el guardameta no alcance el balón, o bien intentar detener el disparo del delantero del equipo rival.

En el transcurso de los noventa minutos de juego, reducidos a diez más o menos, podréis ver a vuestros jugadores a vista de pájaro mientras decidís tirar a puerta o pasar la pelota. En el juego se han incluido los saques de banda y los córners aunque no hay nada referente a las faltas, fueras de juego o penalties.

Aceptables resultados

Los gráficos son pequeños aunque fácilmente identificables por el color de sus camisetas. Un detalle curioso es que se ha reducido el tamaño del terreno de juego hasta los límites, metro más metro menos, de un campo de fútbol-sala.

Aparte de estos pequeños defectos «World Cup Italia 90» se deja jugar aceptablemente bien. Debería haber sido más rápido, haber tenido más opciones pero como a todos nos gusta el fútbol vamos a correr un tupido velo sobre los errores cometidos que, por otra parte, tampoco son excesivos. Recomendable para los aficionados al deporte del balompié. ■

J.G.V.



SEGA

Los diferentes partidos del mundial podrán disputarse contra el ordenador o contra otro jugador.



SEGA

En la opción de lanzamiento de penalties podremos ocupar la posición del portero o la del atacante.


SEGA

En el encuentro se contemplarán corners y saques de banda, no así las faltas o los fuera de juego.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

Las tres fuerzas mágicas

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Si eres un aficionado a las videoaventuras y echabas de menos un juego de estas características para tu consola, estás de suerte, porque el cartucho del que nos vamos a ocupar en las líneas que siguen es una aventura con todas las de la ley. Así que disponte a ayudar a Link en su búsqueda del Triforce. Ya verás como merece la pena.



Nuestra búsqueda comienza junto al lecho donde yace dormida la princesa que hemos de devolver a la vida.



El juego cambia a veces de perspectiva y nos permite movernos a nuestro antojo por el mundo del pequeño protagonista.



Deberemos pedir consejo a los habitantes de las aldeas porque nos darán informaciones muy interesantes.



También podremos entrar en algunas casas donde quizás encontremos algún objeto útil para recuperar el Triforce.

La tierra de Hyrule era un verdadero paraíso hasta que Ganon, el Señor del Caos, llegó de allende los mares. Entonces comenzaron los problemas. Sólo un valiente guerrero como Link fue capaz de acabar con el poder de Ganon y devolverle de nuevo a su lugar de origen.

Todo esto ocurrió en la primera parte de esta videoaventura: Zelda I. Su continuación, que ahora nos ocupa, comienza cuando los seguidores del Señor del Caos han conseguido recuperar sus fuerzas y vuelven a atacar Hyrule. Mientras tanto, Link, disfrutando de un merecido descanso después de su parcial victoria, se da cuenta de que un extraño signo ha aparecido sobre su piel. Preocupado por las malas noticias que llegan sobre las huestes de Ganon, nuestro amigo decide consultar el oráculo. Allí Impa, la anciana guardiana de la Princesa, le cuenta una antigua leyenda: sólo el que lleva la marca tiene el poder suficiente para enfrentarse contra el mal y recuperar el Triforce, el antiguo hechizo que protegía Hyrule.

El sueño de la princesa

Además, Impa muestra al joven héroe una habitación en la que yace la Princesa Zelda, hechizada hace muchos siglos y que volverá a la vida, para gobernar con su legendaria sabiduría, cuando haya sido recuperado el Triforce. Sabiendo que es la última esperanza de Hyrule, Link parte dispuesto a enfrentarse, una vez más a su antiguo enemigo.

«Zelda II: The adventure of Link» es un cartucho diferente a casi todo lo que hayamos podido ver para nuestras consolas. Aunque tiene momentos de auténtico arcade, nuestra misión principal es obtener el máximo de información de los múltiples habitantes que pueblan el mundo de Hyrule.

Para ello podremos mantener conversaciones con todos los personajes que nos encontremos. Algunos nos contestarán y otros no, también nos entregarán objetos, quizás con poderes mágicos. Si conseguimos la suficiente sabiduría y evitamos que en nuestros recorridos por el país nos eliminen las huestes de Ganon, podremos encontrar los seis palacios donde, tras destruir a sus ahora demoníacos habitantes, depositaremos cada uno de la media docena de cristales con los que comenzamos la aventura.

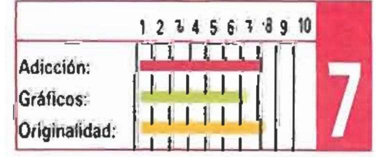
Una vez hecho esto se romperá el maleficio que oculta el cubil del Señor del Caos y donde tendremos que enfrentarnos a él en persona para conseguir el Triforce.

El juego

Tomando elementos de los juegos tradicionales y alguno que otro de los famosos RPG, que tan de moda están ahora, los programadores de este cartucho han conseguido una aventura lo suficientemente adictiva y entretenida como para tenernos ocupados bastantes tardes. Claro que tampoco pasa de ser un juego digno y bien realizado, sin demasiados alardes, pero resulta divertido que es, al fin y al cabo, de lo que se trata.

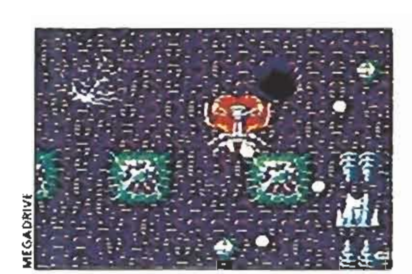
Sin embargo, y a pesar de todo, tenemos que dar un importante toque de atención a los creadores del juego en un detalle que, esperamos hayan hecho sin intención, porque si no, la cosa sería algo más grave. «Zelda II» es una aventura en la que es importante conocer en todo momento lo que te dicen los habitantes de Hyrule, porque te dan información muy valiosa, pues bien, aunque en la carátula aparecen las palabras "versión española" lo único que encontrarás en castellano en el interior es el manual, porque todos los textos que aparecen en el juego están en inglés. Desde aquí un tirón de orejas para quién haya tenido esta "estupenda" idea. Por lo demas «Zelda II: The adventure of Link» os proporcionará una buena dosis de diversión. ■

J.G.V.



¡A todo arcade!

BATTLE SQUADRON



La clave para poner fin a la terrible guerra que asola la tierra se encuentra en manos de dos científicos retenidos por el enemigo.



La principal virtud de «Battle Squadron» es seguir al pie de la letra las pautas de los arcades con un gran nivel de calidad.

Todos sabemos que hay arcades y arcades. Hay algunos juegos que siempre son lo mismo y otros que, aunque lo sean, son tan adictivos y están tan bien realizados que merece la pena pasarse las tardes frente al ordenador hasta ver la pantalla final. «Battle Squadron» pertenece, sin lugar a dudas, a esta segunda categoría.

Nadie conoce su aspecto, aunque la Tierra lleva enfrascada en una guerra sin cuartel contra ellos durante varios siglos. Lo único que se sabe es que no tienen piedad con sus enemigos y que si se pierde la guerra, ello significaría el final de la raza humana.

De regreso de una misión secreta, los Comandantes Mayers y Bergin, informaron que traían información especial que ayudaría a nuestro planeta a conseguir derrotar al enemigo. Sin embargo, esa transmisión fue interceptada por los Barrax y antes de poder evitarlo una nave retuvo la lanzadera de los valientes terrestres.

Habiendo sido capturados las esperanzas de los humanos se desvanecen, a menos que haya un valiente capaz de ir a rescatar a Mayers y Bergin antes de que sean eliminados por el invasor. La tarea no es fácil porque hay que introducirse en el corazón del Imperio Barrax. Por eso tú eres el único capaz de conseguirlo, ya que eres el mejor piloto de la Galaxia.

«Battle Squadron» es un trepidante arcade que desborda acción por los cuatro costados. Tu única misión es disparar contra todo lo que se mueva, y si no se mueve pero tiene mal aspecto pues también es mejor que lo destruyas. Como uno de los mayores atractivos de este «Battle Squadron» está también la posibilidad de participación de dos jugadores simultáneos, lo que le convierte en doblemente adictivo.

En lo referente a las armas, las tendremos de todos los tipos y colores, desde los simples disparos láser hasta las poderosas bombas que destruyen todo lo que hay en pantalla. La forma de mejorar nuestro armamento es recoger, como viene siendo habitual, las ventajas que dejan caer algunos enemigos al ser masacrados.

«Battle Squadron» es un arcade verdaderamente "de otra galaxia". Con unos sensacionales gráficos y una velocidad endiablada se convierte en uno de los juegos más adictivos que existen actualmente.

Si la versión que salió hace unos meses para Amiga era impresionante, lo es aún más la que ahora estamos comentando. Lo único que le hace perder un poco de categoría es que en la Megadrive el juego es bastante más difícil que en la máquina de Commodore. Pero ¿qué es eso para unos expertos como vosotros? ■

J.G.V.



Esta nueva versión se asemeja bastante a la realizada para Amiga aunque se ha incrementado la dificultad.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:	
Gráficos:	
Originalidad:	

8

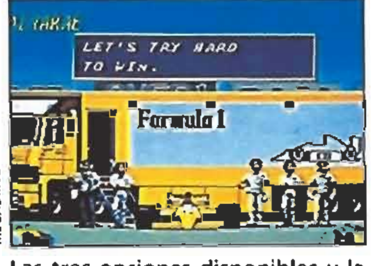
Tras los pasos de la recreativa

SUPER MONACO G.P.

En el competitivo mundo del videojuego siempre han tenido un lugar destacado las carreras de coches. No hay año en el que una máquina recreativa y sus correspondientes conversiones no causen furor entre los usuarios. Empezando por el legendario «Pole Position», hasta el más reciente «Continental Circus», los arcades que nos trasladan a los circuitos más importantes del mundo han ido intentando cada vez ser un poco más adictivos. No podía faltar el consabido juego de este año, y esta vez, la serie de conversiones ha empezado por la consola Megadrive.



«Super Monaco GP» inaugura para la Megadrive un género muy explotado en otras máquinas.



Las tres opciones disponibles y la ajustada jugabilidad garantizan el entretenimiento durante horas.

¿Quieres quedar primero en el palmarés de la Fórmula 1? ¿Te gustaría sentir el empuje de los poderosos motores que impulsan a los más recientes prototipos? Ahora lo vas a tener muy fácil porque «Super Monaco Gp» te va a hacer vivir todo eso y mucho más. Si echabas de menos un programa de carreras en tu Megadrive ha llegado el momento de dejar todo lo que estés haciendo, ponerte el casco y empezar a pisar el acelerador a fondo. ¿Estás listo para viajar a más de trescientos kilómetros por hora? ¡Allá vamos!

Comienzan los rugidos de los motores

Esta nueva conversión de Sega nos pone a los mandos de un potente automóvil de carreras con el que podremos competir en dieciséis circuitos para conseguir el campeonato del mundo. El juego tiene tres opciones diferentes: en la primera de ellas participaremos en varios recorridos con la obligación, si no queremos quedar descalificados, de mantener una determinada posición; la segunda opción se convierte en una serie de carreras en las pistas de varios países y dependiendo de nuestro tiempo final obtendremos una serie de puntos que sumados determinarán nuestro lugar en el ránking mundial; y, por último, una modalidad de práctica para que podamos conocer los circuitos antes de empezar con la competición propiamente dicha.

Para manejar el coche tenemos los mismos mandos que si lo condujéramos realmente. Tendremos que aprender a regular la velocidad con el acelerador, cambiar de marcha —aunque si somos principiantes también podremos utilizar un sistema de cambio automático—, frenar y utilizar toda nuestra habilidad para evitar que nuestro vehículo se salga de la pista o choque contra los otros participantes en la carrera.

En pantalla aparecen todas las indicaciones necesarias para facilitarnos la conducción, tales como la velocidad, nuestra posición actual, una representación del circuito con el lugar donde están situados todos los coches, el número de revoluciones del motor, e incluso un retrovisor que nos muestra los vehículos que van a intentar adelantarnos.

Completo y adictivo

Todas estas características junto a algunas más que descubrirás poco a poco conforman uno de los mejores juegos que hemos visto para la Megadrive. El nivel de adicción conseguido es sencillamente demencial y tanto los gráficos, como el movimiento, sonido y demás artificios técnicos tienen un nivel casi perfecto. Si todas las conversiones fueran iguales muy pronto los salones de juegos quedarían completamente desiertos.

«Super Monaco Gp» viene a llenar la laguna que existía en cuanto a juegos de coches para la nueva consola de 16 bits de Sega, y va a resultar verdaderamente difícil que sea superado, por lo menos en algún tiempo. Hasta entonces, la mejor forma de sentirte en tu habitación como si estuvieras al volante de un prototipo de Fórmula 1 es conectar tu Megadrive e introducirle este cartucho. Un juego que no tiene desperdicio, casi perfecto. ■

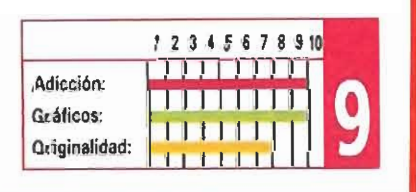
J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ ***Vigila el retrovisor y no te importe cerrar a tus contrincantes cuando intenten adelantarte.***

■ ***Da una vuelta de reconocimiento al circuito antes de comenzar la carrera. Intentando memorizar las curvas y la velocidad máxima a la que puedes darlas sin salirte de la pista.***

■ ***Utiliza el freno y no te limites únicamente a soltar el acelerador. Es la mejor forma de aprender correctamente a manejar tu vehículo.***

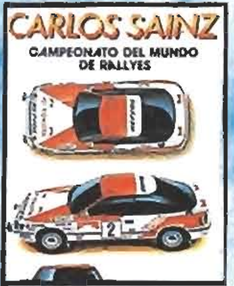
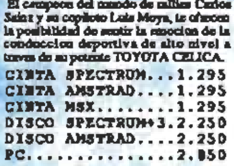




LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

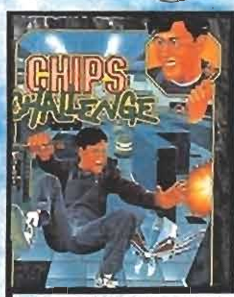
CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

CARLOS SAINZ

El campeon del mundo de rallies Carlos Sainz y su copiloto Luis Moya, te ofrecen la posibilidad de sentir la emocion de la conduccion deportiva de alto nivel a traves de su potente TOYOTA CELICA.

CINTA SPECTRUM...1.295
CINTA AMSTRAD....1.295
CINTA MSX........1.295
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
PC...............2.850



CHIPS CHALLENGE

Un divertido y terriblemente adictivo juego. Tines que buscar las combinaciones correctas para salir de los pequeños laberintos del juego. Hay hasta 150 diferentes, cada uno con su solucion.

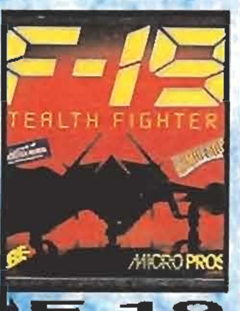
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



DESAFIO TOTAL

Ya conoces a Schwarzeneger, el sinonimo mas claro de la accion mas brutal. Con su ultima pelicula, la accion se traslada a Marte que sera el centro de operaciones de este juego.

CINTA SPECTRUM...1.350
CINTA AMSTRAD....1.350
CINTA COMMODORE..1.350
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



F 19

El simulador de vuelo del famoso STEALTH FIGHTER, el avion invisible a los radar enemigos. Presentado en caja de lujo y con unos potentisimos y extensos manuales de vuelo.

CINTA SPECTRUM...2.850
CINTA COMMODORE..2.850
DISCO SPECTRUM...2.850
ATARI ST.........5.990
AMIGA............5.990
PC...............5.990



GAZZA 2

Un control brillante, una atmosfera de emocion...Puedes jugar con los 40 equipos mejores de Europa. Juega desde la liga dominguera hasta la liga internacional. Elige tu equipo y formacion.

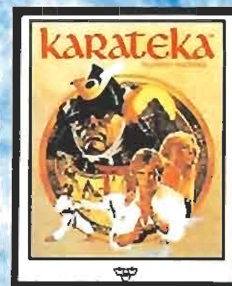
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA COMMODORE..1.200
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



GOLDEN AXE

El mas reciente hit de las maquinas de la prestigiosa SEGA, para disfrutarlo en tu ordenador. Lucha salvaje y primitiva. Gigantes de 4 metros estan arrasando el poblado, ademas se comen a la gente...

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



KARATEKA

Una soberbia animacion de personajes, unos decorados esplendidos y la realidad de los combates de Karate hacen de este juego un titulo imprescindible entre los juegos de artes marciales.

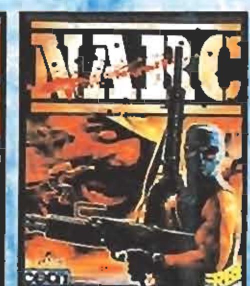
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
PC...............2.500



KICK OFF 2

La version mejorada y ampliada del fenomenal KICK OFF. Valido tanto como para los que ya disfrutaron con la primera parte, como para los que buscan el mejor simulador de futbol del mercado

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........3.495
AMIGA............3.495
PC...............3.495



NARC

Nadie tenia agallas para hacerlo ... hasta ahora !! La mas violenta puesta en escena a traves de una planta de produccion de estupefacientes, plagada de hombres armados hasta los dientes.

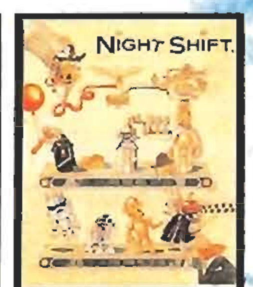
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



NARCOPOLICE

En el siglo XXI los policias estais equipados con modernos adelantos en armamento, pero los narcotraficantes tambien. Destruye las plantas de elaboracion de la droga...si puedes.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA MSX........1.200
DISCO SPECTRUM+3.1.950
DISCO AMSTRAD....1.950
ATARI ST.........2.500
AMIGA............2.500
PC...............2.500



NIGHTSHIFT

Inquietante juego de plataformas. Una fabrica de juguetes necesita personal para su turno de noche, tu te presentas, pero no sabes donde te vas a meter y que extrañas y peligrosas labores te esperan.

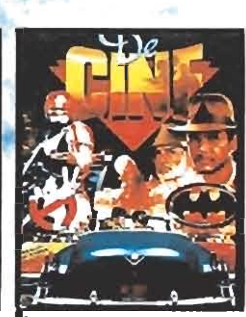
CINTA SPECTRUM...1.350
CINTA AMSTRAD....1.350
CINTA COMMODORE..1.350
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........3.990
AMIGA............3.990
PC...............3.990



PAK A TODA MAQUINA 2

Contiene 4 juegos:
CHASE H.Q. ALTERED BEAST
OPERATION THUNDERBOLT
GALAXY FORCE
En commodore CABAL por GALAXY F

CINTA SPECTRUM...1.750
CINTA AMSTRAD....1.750
CINTA COMMODORE..1.750
DISCO AMSTRAD....2.950



PAK DE CINE

Cuatro numeros uno de Hollywood y de los ordenadores recopilados para ti:
INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA
GHOSTBUSTERS 2
BATMAN
ROBOCOP 1

CINTA SPECTRUM...1.750
CINTA AMSTRAD....1.750
CINTA COMMODORE..1.750
CINTA MSX........1.750
DISCO AMSTRAD....2.950



PAK DRO DEL COMIC

Hay de todo en este pack: comic, arcade y aventura. Incluye 6 titulos:
Mortadelo 2 — Cosmic sheriff
Jabato — Freddy hardest 2
[illegible] — Capitan trueno

CINTA SPECTRUM...1.500
CINTA AMSTRAD....1.500
CINTA MSX........1.500
DISCO SPECTRUM+3.2.500
DISCO AMSTRAD....2.500
PC...............3.900



PAK MULTISPORTS

Compilacion con cinco de las simulaciones deportivas de mayor exito y difusion: MOTOCICLISMO, KUNG FU, TENNIS, FUTBOL y BALONCESTO. Presentado y editado por DRO SOFT.

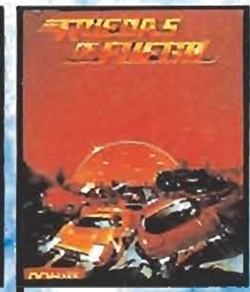
CINTA SPECTRUM...1.500
CINTA AMSTRAD....1.500
CINTA MSX........1.500
DISCO SPECTRUM+3.2.500
DISCO AMSTRAD....2.500
DISCO MSX........2.500
PC...............3.900



PAK PLATINUM

Los 4 ultimos bombazos de la creadora de juegos para maquinas de la calle: CAPCOM en un pack: STRIDER, GHOULS AND GHOSTS, FORGOTEN WORLDS y BLACK TIGER.

CINTA SPECTRUM...1.550
CINTA AMSTRAD....1.550
CINTA COMMODORE..1.550
DISCO SPECTRUM...2.250
DISCO AMSTRAD....2.250



PAK RUEDAS DE FUEGO

Recopilacion de los cuatro simuladores de coches mas espectaculares y de mayor impacto: HARD DRIVIN, CHASE H.Q., TURBO OUT RUN y POWERDRIFT. Sacate ya el carnet y consiguelo !!

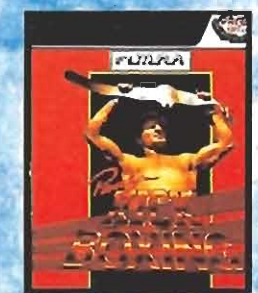
CINTA SPECTRUM...1.750
CINTA AMSTRAD....1.750
CINTA COMMODORE..1.750
DISCO SPECTRUM...2.950
DISCO AMSTRAD....2.950



PANG

Rapido, adictivo, colorido... Si te gustan los juegos divertidos, aqui tienes un filon, ya que ademas cuenta con unos decorados variados y hasta 50 niveles de dificultad progresiva.

CINTA SPECTRUM...1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



PANZA KICK BOXING

Realismo como no se vio hasta ahora en una simulacion deportiva de golpes: 600 posiciones diferentes de sprites, digitalizaciones, 75 golpes... todo con una gran sencillez de manejo.

CINTA AMSTRAD....1.200
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.500
AMIGA............2.500
PC...............2.500



REGRESO AL FUTURO 2

Los momentos clave de la pelicula de Spielberg, en cinco fases de dinamismo a traves de diferentes tiempos. No te limites a ver a Michael J. Fox, trata de suplantarlo y vivir sus aventuras.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.850
AMIGA............2.850
PC...............2.850



RICK DANGEROUS 2

Tras el exito de Rick Dangerous viene ahora esta segunda parte. La mezcla de elementos de juego de plataformas, aventura y puzzle te haran no dejar este juego hasta que lo concluyas.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM...2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.850
AMIGA............2.850
PC...............2.850



ROBOCOP 2

Detroit esta sumiendose en un profundo caos... pero el ha vuelto... para proteger a los inocentes y velar por los debiles. Pero hay gente que no parece estar muy de acuerdo con su clase de justicia. Retales !

CINTA SPECTRUM...1.350
DISCO SPECTRUM+3.2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250



SAINT DRAGON

El mas potente juego de naves de scroll realizado hasta la fecha: scroll rapido y nitido, buenisimos graficos, accion trepidante, enemigos de final de fase gigantes y originales, gran sonido y FX.

CINTA SPECTRUM...1.300
CINTA AMSTRAD....1.300
CINTA COMMODORE..1.300
CINTA MSX........1.300
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.500
AMIGA............2.500



SHADOW OF THE BEAST

Todos los alicientes para ser un bombazo. Atmosfera densa, con bestias y escenas nunca vistos. Ya ha sido juego del 90 para Amiga. Casi increible, pero ha podido ser convertido para 8 bits.

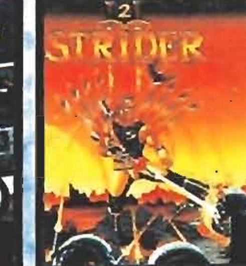
CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
AMIGA............2.250



SITO PONS

Nuestro bicampeon mundial entra de lleno en la categoria reina de los 500 C.C. Hay gran competencia, los astros estadounidenses, los australianos, pero a el solo le vale la victoria. Y a ti?

CINTA SPECTRUM...1.295
CINTA AMSTRAD....1.295
CINTA MSX........1.295
DISCO SPECTRUM...2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
PC...............2.850



STRIDER 2

Medio siglo despues del desastre nuclear, las carreras de coches a alta velocidad son el reflejo de una lucha deshumanizada, entre vehiculos fuertemente armados para el combate.

CINTA SPECTRUM...1.200
CINTA AMSTRAD....1.200
CINTA COMMODORE..1.200
DISCO SPECTRUM...2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.250
AMIGA............2.250

TORTUGAS NINJA

Recorre con Donatello y compañia los edificios de la ciudad, en los que tendras que luchar con diferentes armas, segun cada personaje, para abrirte camino entre seres indeseables.

CINTA SPECTRUM...1.350
CINTA AMSTRAD....1.350
CINTA MSX........1.350
DISCO SPECTRUM+3.2.250
DISCO AMSTRAD....2.250
ATARI ST.........2.850
AMIGA............2.850
PC...............2.850

ADEMAS...

GRATIS

GRATIS. POR CADA JUEGO QUE PIDAS TE REGALAMOS UN SOBRE CON 5 SUPERADHESIVOS.

GRATIS. CON TODOS LOS PEDIDOS RECIBIDOS TE REGALAMOS "EL CATALOGO OFICIAL DE COMBATE 2" CON CERCA DE 2.000 JUEGOS EN OFERTA.

SERIE MICRO CLUB



DOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CPC POR SOLO 1.900 PESETAS

BATMAN + ROBOCOP
CABAL + OPERATION THUNDERBOL
TIGER ROAD + STREET FIGHTER
DRAGONNINJA + OP. THUNDERBOLT
RENEGADE + TARGET RENEGADE
OUT RUN + ROAD BLASTERS
FLYING SHARK + GALAXY FORCE
BUBBLE BOBBLE + SUPER WONDER BOY
NEW ZELAND STORY + RAINBOW ISLAND
CRAZY CARS + SUPER SPRINT
ARKANOID 1 + ARKANOID 2
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2
CHASE H.Q. + WEC LE MANS

SERIE PC HITS



JUEGOS PARA PC DE 5.25" Y PC DE 3.5" A UN GRAN PRECIO: 1.200 PESETAS

BARBARIAN
SUBBATTLE SIMULATOR
PLATOON
GREEN BERET
WORLD CLASS LEADER.
RAMPAGE
CHAMPIONSHIP GOLF
OUT RUN
ROBOCOP
INDIANA JONES
ARKANOID
GAUNTLET
ERBE ITALIA 90
THUNDERBLADE

CONSOLA GAME BOY




ahora consiguela por solo: **15.900** pts.

ADEMAS TODO ESTO GRATIS:

*CARTUCHO TETRIS
*CABLE DE DOS JUGADORES
*AURICULARES STEREO
*4 PILAS
*GARANTIA OFICIAL
*CAJA E INSTRUCCIONES ORIGINALES EN CASTELLANO
*SUSCRIPCION GRATUITA A LA REVISTA CLUB NINTENDO

TELEFONO DE PEDIDOS: (91) 304 09 47

CARTCHOS DISPONIBLES

BATMAN	4.495	CHASE H.Q.	3.995
SUPERMARIO	3.995	SPIDERMAN	4.495
TORTUGAS NINJA	4.495	GOLF	3.995
GHOSTBUSTERS 2	3.995	TENNIS	4.495
DOBLE DRAGON	3.995	PINBALL	3.995
ROBOCOP	3.995	BUGS BUNNY	3.995
CASTELVANIA	4.495	BEACH VOLLEY	4.495
NEMESIS	3.995	SNOOPY	3.995
SKATE OR DIE	4.495	PAPERBOY	4.495
MOTOCROSS MANIA	3.995	BUBBLE GHOST	3.995

Si aun no eres telecliente, no te preocupes,



con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DOMICILIO ____________
POBLACION ____________
PROVINCIA ____________ CODIGO POSTAL ____________
TELEFONO ____________
NUMERO DE TELECLIENTE ____________ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO



MODELO DE ORDENADOR

☐ CINTA SPECTRUM ☐ DISCO SPECTRUM
☐ CINTA AMSTRAD ☐ DISCO AMSTRAD CPC 6128
☐ CINTA COMMODORE
☐ CINTA MSX ☐ DISCO MSX
☐ ATARI ST ☐ PC DE 5.25
☐ AMIGA ☐ PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

RICK DANGEROUS 2

■ CORE
■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA y PC**

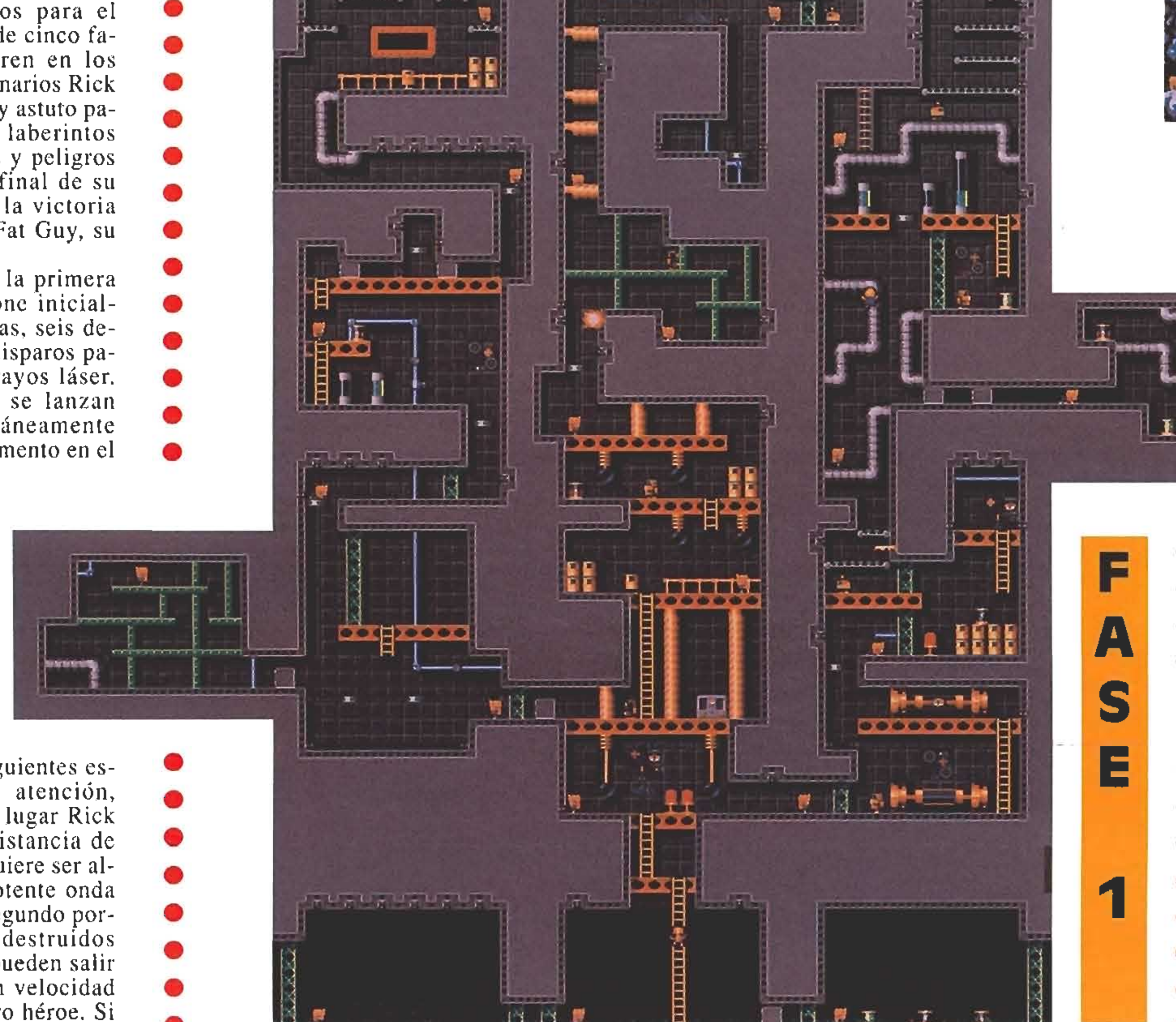
Tras sus anteriores y agotadoras aventuras Rick creía haberse ganado un buen merecido descanso. Pero el mal no reposa, y Fat Guy ha vuelto dispuesto a invadir la Tierra con un poderoso ejército de alienígenas. Preparado de nuevo para salvar a la humanidad Rick arroja su famosa gabardina y su no menos famoso sombrero para mostrar al mundo su nuevo atuendo, un flamante traje de superhéroe que le acompañará en sus nuevas aventuras.

Siguiendo un planteamiento técnico bastante similar al de su predecesor, esta segunda parte del ya mítico «Rick Dangerous» sigue los esquemas de un clásico arcade de plataformas en el que la habilidad y la precisión en saltos y movimientos son los ingredientes básicos para el éxito. A lo largo de cinco fases que transcurren en los más variados escenarios Rick deberá ser rápido y astuto para sobrevivir en laberintos llenos de trampas y peligros sabiendo que al final de su misión le espera la victoria definitiva sobre Fat Guy, su mortal enemigo.

Al igual que en la primera parte, Rick dispone inicialmente de seis vidas, seis detonadores y seis disparos para su pistola de rayos láser. Los detonadores se lanzan pulsando simultáneamente abajo y fuego, momento en el que el detonador será colocado explotando a los pocos segundos, lo que permitirá a nuestro héroe destruir enemigos móviles y obstáculos fijos que bloqueaban el camino hacia los siguientes escenarios. Mucha atención, porque en primer lugar Rick debe ponerse a distancia de seguridad, si no quiere ser alcanzado por la potente onda expansiva, y en segundo porque los objetos destruidos por la explosión pueden salir despedidos a gran velocidad y arrollar a nuestro héroe. Si Rick combina el lanzamiento del detonador con una tecla de dirección lateral (izquierda/derecha) conseguirá que el detonador no quede inmóvil a su lado, sino que se deslice en la dirección deseada, lo que le permitirá alcanzar lugares inaccesibles ya que no es posible lanzar detonadores agachado.

Por otro lado la pistola de rayos láser es, sin duda, el arma más importante de Rick, pues una vez activada —pulsando arriba y fuego— lanzará un poderoso rayo que destruirá a todos los enemigos que alcance. Dado que sus disparos son limitados, como los detonadores, será preciso no malgastarlos, sabiendo que Rick dispone de la siempre eficaz ayuda de sus puños para inmovilizar momentáneamente a sus agresores. Y siempre queda la útil posibilidad de recoger iconos que restauran a sus valores máximos tanto los indicadores de detonadores como de disparos, los cuales también se reponen al finalizar una fase, momento en el que además se obtiene una vida extra. Dichos iconos, que también pueden contener importantes cantidades de puntos, adoptan diferentes formas externas en cada fase.

■ Las páginas de este artículo han sido íntegramente realizadas utilizando un sistema informático desarrollado en exclusiva por la revista **MICROMANIA**.



FASE 1

Como era de esperar, el camino está repleto de trampas, desde lanzadores de rayos situados en puntos estratégicos del recorrido a descargas eléctricas.

Enumerarlas sería largo y tedioso, y hemos preferido realizar una explicación relativamente superficial de las cinco fases, para no aburriros con la forma detallada de superar una a una las decenas de situaciones embarazosas que nos encontraremos. En la mayoría de los casos basta con dar un puñetazo a un interruptor (casi siempre indicado momentáneamente por una flecha) para desactivar un lanzador de rayos o una descarga eléctrica, pero tam-



El reto definitivo

FASE 2

Poco más queda por decir antes de embarcarnos en la aventura, tan solo que, en algunos niveles, Rick utilizará una moto antigravedad, con la que podrá flotar por los pasillos utilizando un rifle láser, incorporado en la propia moto, que le permitirá destruir enemigos y desactivar interruptores.

Podemos acceder desde el menú inicial a cualquiera de las cuatro primeras fases, pero para jugar la quinta y última deberemos antes haber completado sin interrupción las anteriores, comenzando por la primera.

Primera fase

Nos encontramos en el Londres de 1945. Rick vuelve a casa con la intención de descansar de sus últimas aventuras cuando, una mañana de niebla como cualquier otra, una flotilla de naves espaciales sobrevuela la ciudad. Una de las ellas aterriza en pleno Hyde Park. Tras dirigirse al lugar de los hechos Rick se introduce en la nave invasora con el propósito de alcanzar su centro de control.

Toda la acción de esta fase, a excepción de las tres primeras pantallas, transcurre en el interior de la nave enemiga. Toda su tripulación responderá con contundencia a la presencia de nuestro héroe, tanto los robots que la controlan como otros androides camuflados que adoptan la apariencia de inofensivos bidones de combustible.

La mayoría de los interruptores de la nave tienen efectos beneficiosos, generalmente activar ascensores inmóviles o detener lanzadores de rayos. En ciertos lugares será preciso caminar agachados para evitar las descargas eléctricas. También será necesario trepar por algunas tuberías, mientras que al final de este nivel observaremos ciertas plataformas sobre las cuales es imposible saltar, lo que dificulta nuestros movimientos.

El mapeado de esta fase es bastante sencillo, pero queremos llamar vuestra atención sobre la presencia de dos pantallas relativamente ocultas que, una vez destruidos mediante detonadores los bloques que impedían el acceso a las mismas, albergan una buena cantidad de contenedores con puntos, rayos y detonadores extra.

Segunda fase

Rick se pone a los mandos de la nave espacial y despega poniendo rumbo al misterioso planeta Barf, donde se localiza el cuartel general de Fat Guy. Por desgracia el combustible de la nave se agota antes de permitirle alcanzar su objetivo y Rick debe realizar un ruidoso aterrizaje de emergencia sobre el desolado reino de Freezia, el planeta congelado.

En su recorrido por las cavernas de Freezia, iluminadas por los destellos del hielo que recubre sus paredes y techos, Rick no solamente deberá esquivar o destruir a los pobladores del planeta, —unas criaturas bajitas con apariencia de vikingos—, sino también evitar a toda costa las estalactitas que se desprenden del techo. Nuestro héroe observará desde las primeras pantallas signos evidentes de la febril actividad industrial del planeta: ruedas dentadas que giran en ciertos puntos del camino, cintas transportadoras sobre las que se deslizan pingüinos mecánicos, envueltos en gruesos bloques de hielo, que pueden desprenderse y atacar a nuestro protagonista, e incluso encontrarse ya en libertad en ciertas pantallas. También es preciso esquivar los disparos que surgen de cañones y las zonas de hielo punzante que supondrían la pérdida de una vida.

Los mismos bloques de hielo que hemos descrito anteriormente pueden encontrarse inmóviles impidiendo el acceso a nuevas pantallas, momento en el que será imprescindible hacer uso de uno de nuestros detonadores y colocarnos a salvo para no ser arrollados cuando el bloque salga despedido por efectos de la explosión. Por si fuera poco algunas plataformas se mueven sólas dificultando considerablemente los movimientos de Rick, que sólo cuenta con la ayuda de los poderes extra que puede obtener pasando sobre una especie de terminales de ordenador y la inestimable colaboración de los ascensores.

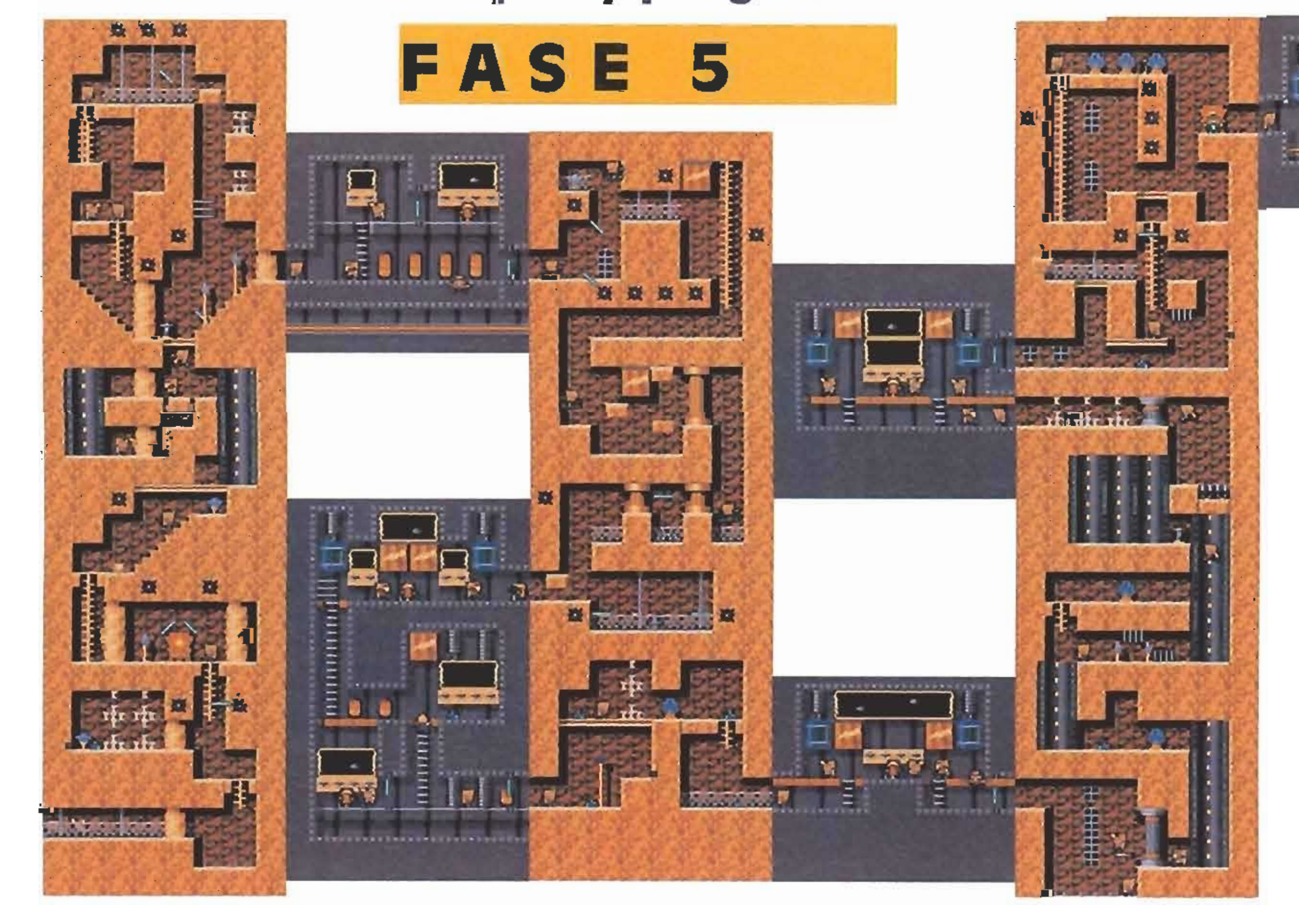
En esta fase podremos utilizar la moto antigravedad de la que os hablábamos antes, con la cual podremos recorrer un buen trecho a gran velocidad con la única precaución de evitar los disparos enemigos.

Tercera fase

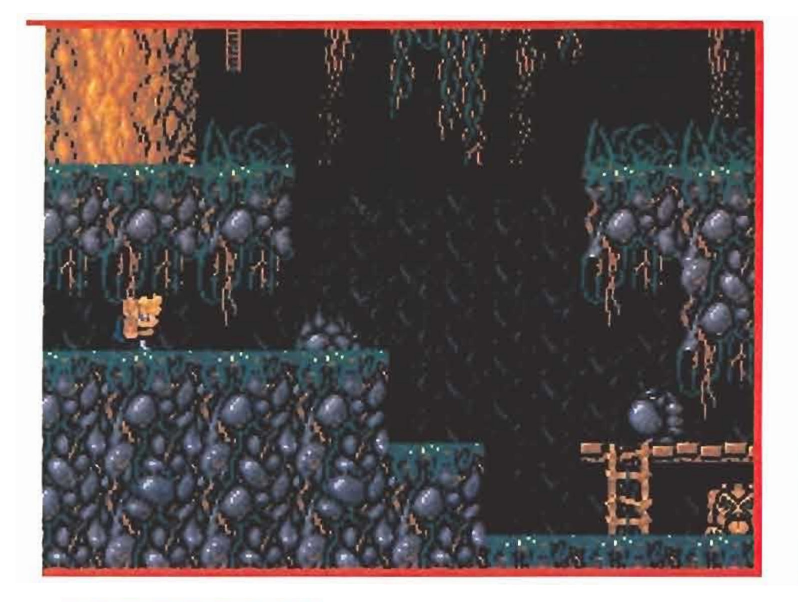
Rick alcanza uno de los centros de control de Freezia y, tras localizar en él un teletransportador, intenta programarlo para ser enviado directamente a Barf, pero por desgracia Rick se equivoca en sus cálculos y es trasladado a Vegetablia, el planeta de los grandes bosques.

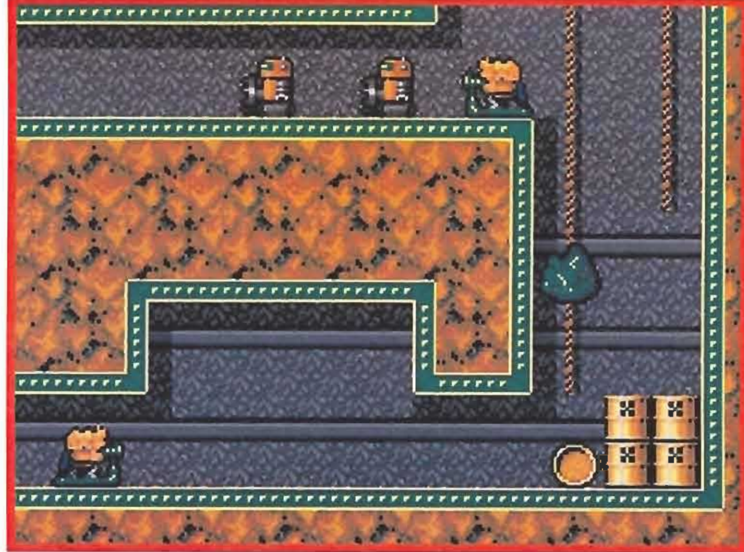
Allí envuelto por la espesura de los árboles, sus gruesos troncos y el perfume de las viejas maderas, tan distintas del frío azulado de las cavernas de Freezia, Rick se siente incluso más perdido y desprotegido ya que se encuentra en un mundo desconocido y hostil. Los habitantes del planeta, todos ellos belicosos, adoptan las formas más variadas, desde leñadores aparentemente inofensivos a horribles monstruos que amenazan a Rick con sus gigantescas fauces pasando por feroces plantas carnívoras. Pero también existen multitud de trampas artificiales que surgen de las paredes de las cavernas y los troncos de los árboles: enormes rocas rodantes que pueden arrollar a nuestro protagonista, rocas fijas y mortales al contacto que solamente pueden ser destruidas mediante detonadores, flechas que surgen de estatuas y plataformas que se desmoronan al ser pisadas. Otras plataformas se van creando por tramos a medida que desaparecen tramos anteriores, lo que obliga a Rick a recorrerlas manteniéndose constantemente en movimiento. Los poderes extra se encuentran en el interior de unas estatuas que representan a uno de los ídolos del planeta.

Rick deberá ser rápido y astuto para sobrevivir en los laberintos llenos de trampas y peligros.



Los inevitables interruptores son nuevamente de gran utilidad en este nivel, pues permiten poner en marcha ascensores, hacer desaparecer trampas de pinchos y bloques que obstruían el paso y desactivar unas extrañas máquinas que arrojan piedras sobre el lugar por el cual debería pasar Rick. Dado que el mapeado de esta fase posee una estructura algo más compleja que los niveles anteriores, debido al enrevesado camino que debemos realizar entre las ramas de los árboles, os recomendamos observar el mapa teniendo en cuenta que si en algún punto el camino parece bloqueado tal vez sea posible abrir un acceso utilizando un detonador en el lugar adecuado.





FASE 4

Cuarta fase

Rick consigue por fin alcanzar el planeta donde se encuentra la base de su mortal enemigo, pero para llegar a ella debe atravesar una mina donde se extraen materiales radioactivos.

Muchos de los enemigos que aparecen en esta fase son viejos conocidos del primer nivel, en particular los robots y los bidones móviles de combustible, a los que se unen horribles monstruos viscosos y manos que surgen del suelo de las galerías. Tal como era de esperar en una mina, en ciertas pantallas observaremos la presencia de raíles sobre los que ruedan carretillas llenas de mineral. Ya que muchos raíles descansan sobre lagos de ácido en algunos casos la única forma de continuar avanzando es saltar sobre una carretilla teniendo, eso sí, mucho cuidado para no ser arrollados por las mismas.

Los interruptores permiten no solamente activar ascensores sino también poner en marcha las carretillas antes descritas, hacer caer bidones que obstruyen el camino y detener unas gigantescas máquinas dedicadas a prensar el mineral, que de otro modo acabarían con una de nuestras vidas. Ciertas rocas deben ser destruidas mediante detonadores y en algunos lugares pasaremos sobre suelos pantanosos que reducen la velocidad de los movimientos de Rick.

Finalmente nos queda señalar que los poderes extra se encuentran contenidos en unos curiosos personajes, unos simpáticos mineros, ataviados con cascos, que utilizan una taladradora.

Quinta fase

Esta fase, que no es accesible desde el menú y solamente puede ser jugada completando las cuatro anteriores, transcurre por fin en las habitaciones y pasillos que forman la base de Fat Guy en el planeta Barf.

Allí Rick será atacado por un ejército de mercenarios al servicio de su mortal enemigo y por unos odiosos ratones mecánicos indestructibles, así como por trampas adosadas en las paredes de los pasillos desde las cuales surgen mortales rayos y peligrosos pinchos. Por suerte disponemos de los amables interruptores para eliminar algunos de los rayos y hacer desaparecer bloques de piedra que obstaculizan el paso. Otros bloques han de ser destruidos mediante detonadores y en algunos puntos la única forma de alcanzar lugares elevados consiste en saltar sobre unos objetos con propiedades similares a las camas elásticas. Los poderes especiales, tanto rayos y detonadores, como puntos se encuentran dentro de unos diamantes, y antes de alcanzar nuestro objetivo podremos hacer uso nuevamente de la moto antigravedad.

Por fin hemos alcanzado el objetivo y, a los mandos de una nave monoplaza, Fat Guy se encuentra frente a nosotros. Su nave dispara constantemente contra Rick al tiempo que describe círculos en el aire, por lo que el momento idóneo para atacarla es cuando la nave se encuentra lo más cerca posible del suelo. Sin embargo el blindaje de la misma dificulta su destrucción, ya que es necesario el impacto de tres detonadores o en su defecto gran número de disparos con el láser. Os recomendamos el uso de los detonadores, lo que exige activarlos con el tiempo suficiente para que hagan explosión en el momento en el que la nave de Fat Guy se encuentra lo más cerca posible del suelo.

Tras un peligroso viaje por casi toda la galaxia, Rick ha cumplido su misión desbaratando los planes de su enemigo. La humanidad puede de nuevo sentirse a salvo aunque, quién sabe, tal vez por poco tiempo. El mundo necesita héroes, y los héroes como Rick Dangerous son difíciles de encontrar.

P.J. Rodríguez.





MICRO Manía

EN LAS TIENDAS MAIL PUEDES ENCONTRAR TODO ESTO Y MUCHAS COSAS MÁS, DESCUENTOS ESPECIALES EN SOFTWARE

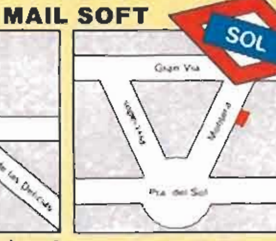
GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

PRECIOS IVA INCLUIDO

MAIL soft

TIENDAS MAIL SOFT



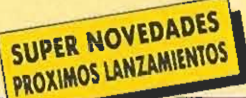


P.° Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 527 82 25

Montera 32, 2.°
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34 *
239 04 75 / 239 34 24
FAX: 467 59 54



COMPRA TUS JUEGOS FAVORITOS EN LAS TIENDAS MAIL Y LLEVATE ADEMÁS DE UN INTERESANTE DESCUENTO UN POSTER DE REGALO.

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
ADS		1200			2250	2500	2500
Bat					2250	2500	2500
Battestorm						2250	2250
Carrier Comand	1200	1200	1200		2250		2250
Chase HQ II	1200						2250
Chess Simulator						2250	2250
Chip Challenger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Cougar Force						3150	3150
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Crime Don't Pay						2950	2950
Desafio Total	1350	1350	1350		2250		2250
Dick Tracy	1295		1295			2595	2595
Donald y Alfabeto Mágico	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Duck Tales (Disney)						2595	2595
El asombroso Spiderman	1200	1200	1200		2250	2250	2250
El tren expreso de Goffy	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Eswat	1200	1200	1200		2250		2250
European Superleague	1100	1100			2250	2250	2250
F-19 Stealth Fighter	2850		2850			5990	5990
Fire					2250	2850	2850
Football Simulator							2250
Galactic Empire						3450	3450
Gazza II (Paul Gascoin)	1200		1200				2250
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Iron Lord	1300		1300		2250	2500	2500
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	
Judge Drige	1200	1200	1200		2250	2250	2250
La Corona Mágica	1200	1200			2250	2250	2250
Lost Duchman Mine						3150	3150
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
M.U.D.S.						2850	
Mig 29						2250	2250
Monaco Gran Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phyton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mr. Dol Run Run	1200	1200	1200		2250		2250
Mystical		1200			2250	2250	2250
Nar	1200	1200	1200		2250		2250
Navy Seals	1200						2250
Night Hunter	1300	1300			2250	2500	2500
Norte y Sur	1200	1200	1200		2250		
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Operation Harrier						2250	2250
Pack Bred Dynamite	1500	1500		1500	2500		3900
Pack Top By Topo II	1550	1550		1550	2950		
Pang	1200						2250
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Protennis II						2500	2500
Rescate en el Golfo	1200	1200		1200	2250	2850	
Rick Dangerous II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Ring of Medusa (Estrategia)						2950	2950
Saint Dragon	1300	1300	1300	1300	2250		2500
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Stund Runner	1200	1200	1200		2250		2250
Subbuteo	1400	1400	1400		2450	3150	3150
Super off Road Racer	1200	1200	1200		2250	2250	
Super Sweek		1200			2250		2250
Supercar	1200	1200			2250		
Swat	1200	1200	1200		2250		2250
Toki	1200						2250
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
Twin World	1300	1300	1300		2250		2250
Ultimate Golf	1200	1200	1200		2250		
Vaxine						2250	2250
W.C. Boxing Manager	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Welltrix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Whart of Demons						6995	6995
Winter Olimpiad						2450	2450

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

TITULO	PC5¼ PC3½	AMIG. ATARI
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Breach II (War Game)	2850	2850
Dragons Lair II (Time Warp)	9995	9995
Elvira	4995	4995
Falcon	5000	5000
Front Line (Estrategia)	2850	2850
Gheisa	3150	3150
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
Loom	3990	3990
M1 Tak Platoon	—	—
Maniac Mansion	3990	3990
Midwinter	—	—
Murder	—	—
Operation Stealth	3990	3990
Pack 3 War Games	5500	5500
Red Storm Rising	3995	3995
Rocket Drif (Estrategia)	2650	2650
Secret Of Monkey Island	—	—
Wall Street	3990	3990

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas.

SPECTRUM

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II, Space Harrier.

AMSTRAD

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Space Harrier II, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Libingstone II.

COMMODORE

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Double Dragon, Vampire Empire, Ninja Warrior, Test Drive II.

MSX

Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Vampire Empire, Aventura Original, Abadia del crimen, Shinobi, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot.

Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 195 ptas.

SPECTRUM

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Robotscape, Wets Bank, Super Sapiens, Funky Punky.

AMSTRAD

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, West Bank, Toys, Rescate.

MSX

Livingstone Supongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Zipi Zape, Pantera Rosa, Sabotaje, Rocky, Alfa Centauri, Cowboy.

COMODORE

Bitmania, Ambush.

SUPER OFERTAS 16 Bits

JUEGOS DE 995 ptas.

PC 5 1/4 PC 3 1/2

Abadia del crimen, Aventura Espacial, Aspar, Capitan Trueno, Cozumel, Driller, Game Over, Gonzalez, Livingstone II, Michel, Mot, Mutant Zone, Phantis, Roller Coaster, Side Winder, Sol Negro, Street Sport Basket, Tennis, Ulises.

AMIGA

Altered Beast, Apb, Baal, Corsarios, Freedon, Games Winter ED, Genius, HKN, Kult, Livingstone II, Menace, Mot, Power Drif, Rock'n'roll, Roller Coaster, Sol Negro, Telemark Warriors, Wester Games.

ATARI

Circus Atraction, Double Dragon, Games Winter ED, Hard Dirving, Hostages, Juana de Arco, La Aventura Original, Marble Madness, Menace, Rambo III, Silk Worm, Spliting images, Teenage Queen, Telemark Warrior, Tiburon, Zany Golf.

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gaunlet, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbattle Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 ptas.

Chuck's Yeager, Comamdo Trace, Corsarios, Dan Dare Collection, Don Quijote, Gonzalez, Guerra de Vajillas, Hundra, Jack Niclaus Golf, Livingstone II, Mot, Pajaros de Bangkok, Shinobi, The Cycles, Ulises, War Middle Earth.

2×1 AMSTRAD DISCO

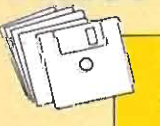
Flyng Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Figther	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid /Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900

TARJETA AD LIB

29.900

AdLib

DISCOS VÍRGENES



10 discos 3 1/2 — 995
50 discos 3 1/2 — 4.490

10 discos 5 1/4 ____ 495
10 discos 3" ____ 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500

SUPER EXITOS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC5¼ PC3½	AMIG ATARI
3D Tennis	975	975	975		1900		2250
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
Adidas Soccer	975	975	975		1900	2250	2250
Adidas Tie Break	975	975	975		1900	2250	2250
African Trail Simulator	1200	1200		1200	1950	2500	
Angel Nieto Pole 500	1200	1200	1200	1200	1900	2850	2850
Arnhen (War Game)	495	495				2250	
Badlands	1200	1200	1200		2250		2250
Bloodwych	1200	1200	1200		1900		
Bomber	1200	1200	1200		1900	2850	2850
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Castle Master	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Chessmaster 2000	1200	1200	1200	1200	1950		
Colosus 4 Chess	1100	1100	1100	1100	2395	2950	2950
Day of Thunder	1200	1200		1200	1950	2500	
Days of Thunder	1200	1200			1950	2500	
Defender of the Earth	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Deliverance	1200	1200	1200		2250		
Double Dragon II	595	595	595	595	995	995	995
El oro de los Aztecas						2250	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16	2250		2250			4990	4990
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Garfield II	595	595	595				
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	
Grand Prix Circuit	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Gremlins II	1200	1200		1200	2250	3900	
Gunboat	1200	1200			1950	2500	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Karateka	1200	1200		1200	1950	2500	
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
Kick off II (arbitros)							1950
Klax	975	975	975	975	1900	2250	2250
La aventura espacial	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
La batalla de inglaterra	495	495	495			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
La espia que me amó	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Line of Fire	1200	1200	1200		2250		2250
Lorna	1200	1200		1200	2250	3990	3990
Magic Jhonson Basket	595	595	595	595	995	995	
Midnight Resistance	975	975	975		1900		2250
Moonblaster		1100			2250	2250	2250
Mundial Fútbol (Ópera)	1200	1200		1200	1900	2850	2850
Narcopolice	1200	1200		1200	1950	2500	2500
P-47	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Pack 4 aventuras						4995	4995
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Challenger	1500	1500	1500		2500	3900	3900
Pack Comic arcade aventur.	1500	1500		1500	2500		
Pack de cine	1750	1750	1750	1750	2950		
Pack Full Blast						3900	3900
Pack genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Pack Héroes	1200	1200	1200				
Pack Multisport	1500	1500		1500	2500	3900	
Pack Platinum	1550	1550	1550		2250		
Pack Ruedas de Fuego	1750	1750	1750		2950		
Panza Kick Boxing		1200			2250	2500	2500
Pictionary	1995	1995	1995		2750	2750	2750
Pimball Magic		875			1995	2250	2250
Pirates					1900	3990	3990
Plotting	1200						2250
Poli Diaz	1200	1200		1200	2250	2850	
Puzznic	1200	1200	1200		2250		2250
Ra			1200			2250	2250
Rainbow Island	975	975	975		1900		2250
Rank Xerox						2500	2500
Ratas del desierto	495	495				2250	
Razas de noche	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Regreso al Futuro II	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Rick Dangerous	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Robocop II	1350						2250
Shadow of the Beast	1200	1200	1200		2250		2250
Shadow Warrior	975	975	975		1900		2250
Sim City	1350	1350			2250	3900	3900
Sito Pons	1295	1295		1295	2250	2850	
Sly Spy	975	975	975		1900		2250
Snoopy	595	595	595			1495	1495
Snowtrike	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Soviet	1200	1200		1200	1900	2850	
Stunt Car Racer	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Team Yankee						2950	2950
Tennis Cup		875			1995	2250	2250
Tortugas Ninja	1350	1350	1350	1350	2250	2850	2850
Torvak the Warrior							2500
Trivial	1995	1995	1995	1995	2750	2750	2750
Turrican	975	975	975		1900		2250
TV Sport football						3900	3900
U.N. Squadron	1200	1200	1200		2250		2250
Vulcan (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
Wing of Fury	1200	1200	1200	1200	1950	2500	

También tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200

VARIOS

Interface Kempston (SP)	2475
Interface Multijoystick	3800
Cable Audio + 3	1200
Ram Set + 3 (Copiador cinta disco, pokeador	11500
Ram Set 2X (Copia. pokeador)	11000
Ram Set + 2A (Copia. pokea.)	11500
Convertidor TV (AMS)	21900
Modulador TV M-1 (Ams.)	9500
Cable Casset Ams.	1200
Reset para pokear C-64	1500
Interface Copiador Audio C-64 con fuente	3900
sin fuente	2900
Mdo. Interface sonido (PC)	4495
Ratón PC	4900
Ratón ATARI	3900

JOYSTICK

Konix Standar	2500
Konix Autofire	2800
Konix +2 +3	2800
Disco Limpiador 3 1/2	995
Disco Limpiador 5 1/4	995
Megablaster	1500
Navigator	3.500
Phasor ONE	3200
PRO-5000	2800
Stick Ball	995
Zero Zero junior	1200
Zero Zer	1900
Zero Zer Winner	2595
Zero Zer ADS	3500
Zero Zer PC	2800
Jetfighter	3300
Topstar	5250
Supercharger	2250
M-5 (PC)	3900
Joystick Nintendo	3900

CARTUCHOS COMMODORE

Aspar	3.750
After the War	4.325
Power Play (3 juegos)	5.750
Fun Play (3 juegos)	5.750

CARTUCHOS MSX

Usas (MSX II)	4.900
Ikari Warrior (MSX II)	4.900
Nemesis	4.900
Scramble Formation (MSX II)	4.900

CARTUCHOS AMSTRAD

Batman	5.590
Robocop II	5.990
Navy Seals	5.990
World of Sport	5.590
Op. Thunderbolt	5.590
Klaxx	5.590
Smith Blade	5.590
Barbarian II	5.590

* PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.° Santa Maria de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ____
APELLIDOS ____
DIRECCION COMPLETA ____
POBLACION ____ PROVINCIA ____
TELEFONO ____ C.P. ____
MODELO ORDENADOR ____
N.° CLIENTE ____
[ ] NUEVO CLIENTE ____
FORMA DE PAGO:
CONTRA REEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

GOLDEN AXE

Primero fue la máquina recreativa, un extraordinario éxito. Luego la versión para la consola de ocho bits de Sega, una soberbia conversión. Unos meses después la Megadrive, que también recibió su correspondiente dosis de «Golden Axe». Ahora, ha llegado el momento de que las compañías de software exploten el filón. Nosotros, en estas páginas, te vamos a contar, con pelos y señales, todo el desarrollo de uno de los juegos más interesantes de los últimos tiempos.

- **PROBE SOFTWARE/VIRGIN**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC.**
- V. Comentada: **AMIGA.**

Yuria es una tierra habitada por tres razas diferentes. La parte sur del país está controlada por los enanos que, aunque acostumbrados a la oscuridad de sus minas, salen ocasionalmente al exterior para comerciar con el resto de los habitantes del continente. En el norte viven los hombres guerreros que, agrupados en pequeñas ciudades estado, se dedican a la caza y, en algunos casos, a la ganadería y la agricultura. Al este de Yuria se encuentra el Reino de las Amazonas; como todos sabréis, en esta raza son las mujeres las que llevan los pantalones, aunque en Yuria todavía no se ha inventado esta prenda de vestir, y los hombres se ocupan del pastoreo y el cultivo como medio de subsistencia.

Estas tres culturas diferentes vivían relativamente en paz hasta que el mal llegó del Oeste. Death=Adder, el monarca invasor estableció el reinado del terror sobre las llanuras del pacífico país. Sus monstruosas criaturas esclavas, procedentes del mismísimo abismo, se enfrentaron contra la tríada de razas y convirtieron Yuria en un sangriento campo de batalla. Enanos, Amazonas y Guerreros unieron sus fuerzas contra la amenaza y a base de alianzas se constituyó una monarquía única que dirigiría los esfuerzos de los ejércitos contra Death=Adder.

Han pasado varios años y la victoria todavía no se ha decantado hacia un bando u otro. Sin embargo, el invasor, en un ataque sorpresa ha conseguido raptar al Rey de Yuria y a su hija. El pueblo reclama venganza, pero sólo hay tres guerreros capaces de introducirse en el cubil de Death=Adder, rescatar a sus prisioneros y acabar para siempre con el mal.

Los tres héroes se reúnen, sólo dos de ellos podrán ir a buscar a sus monarcas, el tercero deberá quedarse para defender Yuria en el caso de que la misión fracase. Todos ellos tienen poderosas razones para desear tomar parte en el ambicioso proyecto. Ax, el Guerrero, pretende ir, no en vano Death=Adder mató a su madre; Gilius, el Martillo, no teme tampoco enfrentarse con La Muerte, porque su hermano fue asesinado por el Malvado, y Tyris, la Amazona, cree que el asesinato de sus padres por las hordas de Death=Adder le da derecho a buscar la venganza. El consejo pone fin a la discusión, sólo dos de ellos deben enfrentarse a las hordas del averno. La decisión recae sobre ti, tus manos sudan mientras manejas el joystick y eliges quién tiene que llevar a cabo la peligrosa misión...



La mejor forma de evitar al monstruo es saltar cuando nos ataque.

Introducción

Suponemos que todos sabréis, gracias a la gran popularidad conseguida por la recreativa en la que se basa, que «Golden Axe» es un juego para uno o dos jugadores. En el caso de que no tengáis a nadie que quiera acompañaros en la aventura en Yuria, sólo podréis manejar a uno de los tres intrépidos héroes. Ni que decir tiene que la dificultad de la misión será mucho más elevada.



Este es el punto de partida de nuestra aventura. Los secuaces del malvado Death=Adder comienzan su acoso.



Dos jugadores pueden participar simultáneamente en la difícil misión, compartiendo peligros y éxitos.



Si el fuego del dragón nos alcanza perdemos parte de la energía; por suerte los enemigos sufren el mismo efecto.



Este es uno de los puntos críticos del recorrido. Debemos ajustar nuestro salto para no caer al abismo.



La magia es imprescindible para superar a los enemigos especialmente comprometidos, como los de final de fase.



Tyris, la amazona, es tan valiente como sus compañeros y se enfrenta sin temor a las huestes del invasor.



Aquí tenéis una instantánea del terrible Death=Adder en el salón del trono de su inexpugnable fortaleza.



Al recoger la comida que arroja el enano recuperamos la energía perdida en los duros combates.





Los primeros enemigos no entrañan demasiada dificultad.



Al avanzar veremos como nuestros adversarios son más peligrosos.



Si nos detenemos durante mucho tiempo surgirán dos esqueletos.



Los enanos ocultan en su saco cientos de ventajas.





AMIGA

Además de al filo de las espadas enemigas deberemos enfrentarnos a los extraños seres que les sirven de vehículo.



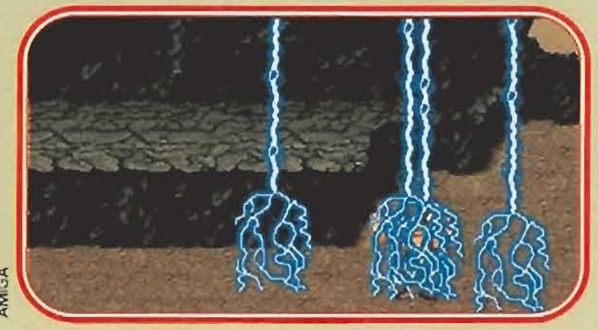
AMIGA

A la entrada del pueblo comprobamos con horror que éste ha sido también tomado por las fuerzas del mal.



AMIGA

Nos encontramos sobre las almenas del castillo de nuestro mortal enemigo, las cosas se complican.



AMIGA

Estos rayos no pertenecen a una tormenta, nuestro amigo Gilius está empleando sus poderes mágicos.



AMIGA

Este es un claro ejemplo de lo que es capaz de conseguir un poco de magia bien empleada.



AMIGA

Cualquier descuido ante estos dos enormes guardianes probablemente nos cueste la vida.



AMIGA

Además de las espadas también es posible utilizar nuestro cuerpo como arma contundente.



AMIGA

Al final de nuestra búsqueda, una vez eliminado el terrible Death=Adder, encontramos al rey y a la princesa.

la venganza

Cada guerrero tiene sus propias habilidades y así, aunque Ax y Gilius tienen una fuerza más o menos equivalente y superior a la de la amazona, ésta les supera en poder mágico.

Estos poderes les han sido otorgados a nuestros amigos por los hechiceros partidarios de Yuria y cada uno de ellos tiene una capacidad especial. Ax controla la tierra, Tyris el fuego y Gilius el rayo.

Un marcador en pantalla indica la cantidad de magia disponible en cada momento para cada uno de los luchadores. Esta energía se puede recargar robando pócimas a unos gnomos que aparecen en determinados lugares del mapeado. Nuestro consejo es que guardes tus poderes, la mejor carta que posees, para usarlos contra los superenemigos que aparecen entre una fase y otra.

El viaje

El viaje comienza cuando tu amigo Alex, el guardián del Rey, te informa de la terrible nueva. Echas a andar y de un recodo del camino surgen los primeros enemigos. Dos guerreros han aparecido, armados de cachiporras e intentan destrozarte. Si aprietas el botón de fuego les atravesarás con tu espada y, dependiendo de la distancia a la que estés de ellos, les cogerás con tus poderosos brazos para lanzarles lejos de ti o simplemente les darás una patada que les arrojará inconscientes al suelo durante algunos instantes.

Apretando el joystick hacia arriba a la vez que el disparador podrás saltar y hacer una finta con tu arma. Si, por el contrario, empujas la palanca hacia abajo te darás la vuelta mientras mueves tu espada hacia ellos. Un último golpe interesante es el que conseguirás apretando dos veces muy deprisa el joystick hacia la derecha o la izquierda, saldrás corriendo y cuando aprietes fuego te lanzarás, con el hombro por delante, hacia tus enemigos.

Gilius, sin embargo, merece mención aparte en esta descripción de los posibles golpes, porque en lugar de darse la vuelta y girar con su arma en alto, rodará sobre si mismo hacia uno u otro lado.

Tras la segunda escaramuza, si has logrado salir ileso de la primera, —lo cual suponemos porque no es demasiado difícil—, encontrarás al primer gnomo con el que aumentarás tus poderes. Tras él se encuentra un nuevo tipo de enemigo, esta vez va montado sobre un terrible ser que se defiende a coletazos. Derriba al jinete, y súbete a la grupa del monstruo. Ahora podrás dar a los malos una ración de su propia medicina. La misión comienza a complicarse pero tranquilo porque si has pasado estas dos primeras batallas no tendrás dificultades en llegar hasta los dos enormes guardianes, armados con gigantescos martillos, que custodian la segunda parte de tu viaje. Ahora es cuando deberás usar los poderes mágicos.

El Castillo de Death=Adder queda todavía lejos por lo que decides buscar un atajo, en esto llegas al Pueblo-Tortuga, donde comienzan de nuevo tus problemas. Las únicas novedades notables de esta fase van a ser la aparición de amazonas renegadas que serán unas temibles adversarias y que a veces aparecen montadas sobre un dragón, algún que otro esqueleto que in-



Si no quieres morir achicharrado mantente alejado del dragón.

GOLDEN AXE

Los tres guerreros tienen poderosas razones para destruir al malvado tirano.

tentará ensartarte para convertirte en pincho moruno y la posibilidad de que caigas al abismo que rodea los caminos del pueblo, así que ¡ándate con cuidado y mira dónde pisas!

Hacia el castillo

La tercera fase comienza ya a los pies del camino que conduce al castillo del malvado. Aquí las cosas se complican un poco, no porque aparezcan nuevos enemigos, sino porque aumenta su número y no se dejan pegar con demasiada facilidad. Además, existe un abismo que separa dos zonas del juego en el que tendrás que ajustar perfectamente tu salto si no quieres acabar en el fondo de la sima.

Pues ya estamos, casi sin enterarnos, en el cuarto nivel. Comienza el camino hacia los verdaderos dominios del pérfido invasor donde se encuentran retenidos el rey y su hija.

Como ya hemos llegado, prácticamente, junto al castillo, los secuaces de Death=Adder se multiplican. Y esta vez dan fe de los terroríficos poderes de su amo porque algunos han sido convertidos en estatuas de piedra vivientes, pasando a ser casi invencibles luchadores. Pero eso no es nada para nosotros. Gracias al duro entrenamiento que nos ha permitido llegar hasta aquí, pronto alcanzaremos la quinta fase.

Sobre las murallas pelearemos contra un sinfín de enemigos, mezcla de todos los que habíamos visto hasta ahora, pero con sus poderes aumentados.

Tampoco deben suponer mucho problema para nuestros héroes. Sólo un ligero entrenamiento para entrar en la zona sexta y definitiva: el castillo de Death=Adder.



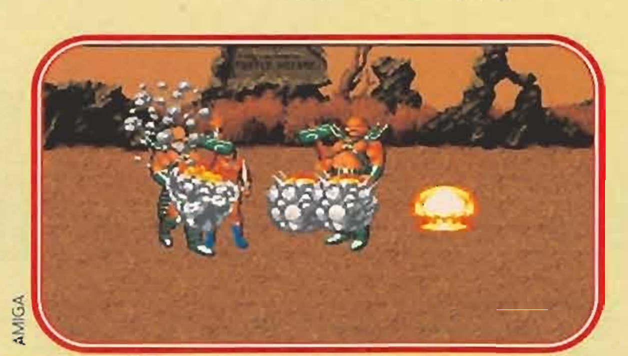
Ax, el guerrero, se enfrenta a tres poderosos enemigos, pero estos no han tenido en cuenta su destreza con la espada.



Algunos de nuestros adversarios, como los esqueletos, surgen de la tierra creando situaciones de gran peligro.



Las pócimas que liberan los enanos al ser golpeados, incrementan la eficacia de nuestros poderes mágicos.



Saber dosificar perfectamente los hechizos nos ayudará a derrotar a los enemigos más poderosos.



El efecto de nuestros hechizos depende de la cantidad de pócimas que hayamos recogido anteriormente.



Es posible utilizar en nuestro provecho estos singulares vehículos si derribamos primero a sus conductores.



Este super-enemigo de armadura blanca y enorme espada nos exigirá un esfuerzo especial.




Tras superar el abismo, con un poco de magia acabamos con los primeros enemigos.



Nuestros enemigos están, a veces, mucho más equipados que nosotros.

CONSEJOS y TRUCOS

- *Para eliminar mejor a todos los enemigos empújales fuera de la pantalla y pégate al lugar donde hayan desaparecido. En cuanto veas que intentan volver a la zona de pelea, utiliza tu espada para impedírselo.*
- *Intenta arrojar al abismo a los secuaces de Death=Adder que te atosiguen demasiado. Terminarás con ellos en un santiamén.*
- *Para utilizar los dragones y los monstruos es mejor que intentes colocarte en su parte trasera. Luego derriba a los jinetes y ocupa su lugar.*
- *No te detengas demasiado en ningún lugar porque aparecerán del subsuelo unos esqueletos a los que te costará mucho poder vencer.*



Para rescatar al rey y a su hija haremos frente a cientos de peligros y sorprendentes enemigos.

Los dominios del mal

Ante el trono del invasor, el perverso destructor de Yuria, se deleitará observando como sus esclavos intentan destruirnos. No lo conseguirán, ya hemos luchado lo suficiente como para conocer todos sus trucos. El mismísimo Death=Adder no tendrá más remedio que enfrentarse a nosotros. Mucho cuidado porque lanza unas bolas de fuego de gran poder y además es terriblemente rápido con sus armas.

Tras una cruenta pelea podremos saborear nuestra venganza y veremos como el Rey y la Princesa se abrazan felicitándonos por nuestra valentía.

Por fin la tranquilidad volverá a las ciudades de nuestra tierra arrasada. La paz invade el continente de Yuria, pero una pregunta flota en el ambiente ¿hasta cuándo?

Nuestra opinión

En su versión Amiga, «Golden Axe» es una de las mejores conversiones que hemos visto. Aunque el juego es mucho más fácil que en otros formatos, no ha perdido un ápice de su jugabilidad original. Con un magnífico scroll y un rapidísimo movimiento, el programa transforma al Amiga en una extraordinaria máquina de videojuegos.

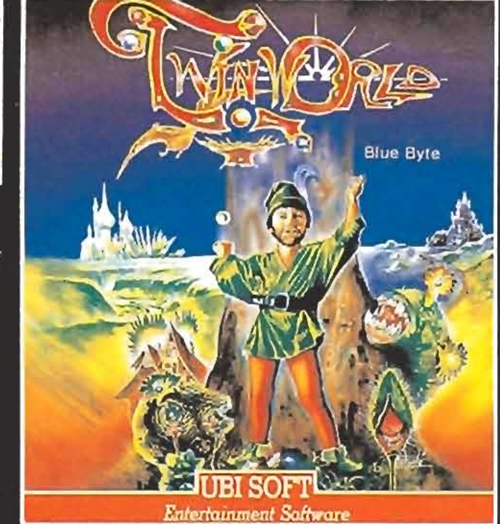
Un arcade que demuestra que los dieciséis bits del ordenador con un poco de cuidado pueden dar paso a juegos auténticamente espectaculares, aunque en su contra pueda achacársele su falta de originalidad. Nuestra enhorabuena a los programadores de Probe, esta vez han logrado una pequeña obra maestra.

J.G.V.

¡No te conformes con soñarlos!

SPECTRUM D/C
CPC D/C
C 64 D/C



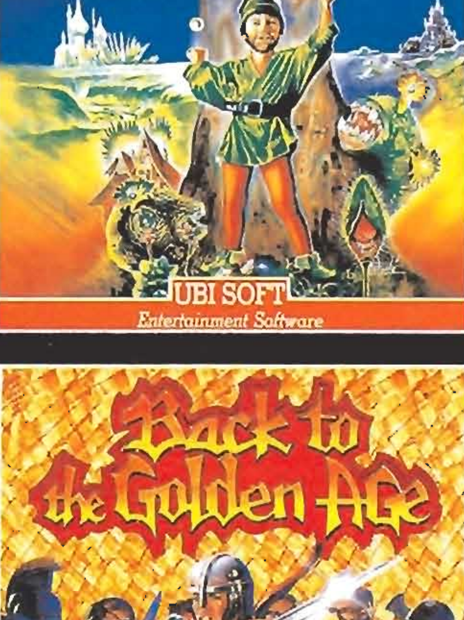


TWIN WORLD

La leyenda de un niño rey. Un juego de arcade digno de los mejores. Muy bonito, cómico, estratégico, con una excellente jugabilidad, tiene también una música y efectos sonoros de calidad que hacen de él un juego de los más interesantes.

ATARI ST



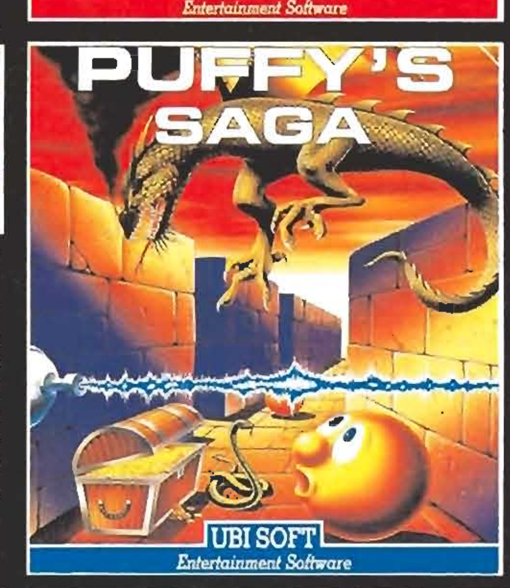


BACK TO THE GOLDEN AGE

Back to the golden age reune todos los elementos de los grandes juegos de arcade/aventura. Eres Zad y tienes que afrontar Dálmon, tirano en posesión de 4 Edros generadores de poder sobrenaturales. Solo tú podras vencer este monstruo y restaurar la Edad de Oro, edad de paz y serenidad. No deberas faltar ni de fuerza ni de valentía, porque Daimon el astuto es incansable.

C 64 D/C
CPC D/C



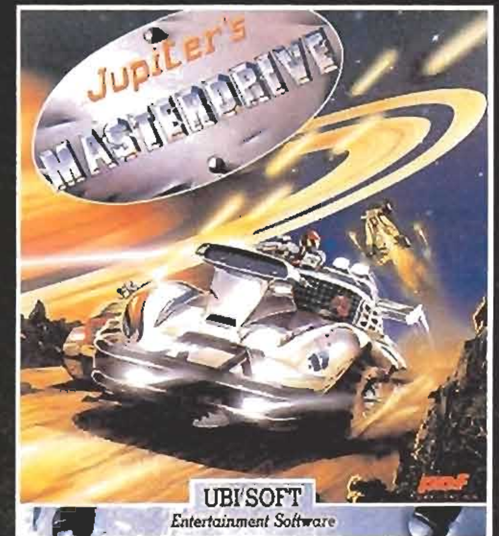


PUFFY'S SAGA

No te pongas nervioso ! Este es el desafio que te propone Puffy, trata de levantar este desafio en este juego de arcade extraordinario. Prisionero de un mundo hostil, tendrás que hacerte camino en los laberintos donde te esperan los enemigos los más crueles.

ATARI ST
AMIGA





JUPITER'S MASTERDRIVE

1..2..3 ! Preparate para la carrera más rapida del año! Al alba del quinto milenario, toda forma de deporte violento ha sido prohibida en la Tierra, una importante , sociedad de ocio, ha creado un sistema radiodirigido permitiendo pilotar toda clase de vehiculos a partir de una consola. La base de control fue instalada en Jupiter. Desde entonces, millones de expectadores vienen a asistir a las numerosas carreras de qualificacion en vista de la final del Mastredrive.







SPECTRUM

PACK THE REAPER/ZOMBI

La pesadilla acaba de empezar.
Por una razón inexplicada, los muertos han vuelto a la vida para devorar a los vivos. La Tierra ya no esta poblada más que por millones de criaturas que sembrar el terror. Pero 4 seres humanos deciden de huir hacia nuevos horizontes. Cuando no hay sitio en el infierno, los muertos vuelven a la Tierra...

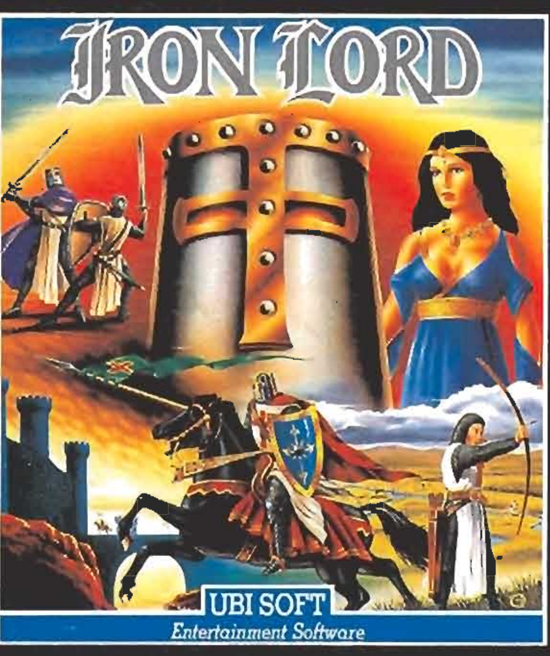
Cada 500 años sabios inmortales resucitan un valeroso guerrero experto en artes marciales para luego someterlo a una última prueba.
Proyectado en un laberinto, tiene que salvar las almas de sus amigos y afrontar terribles enemigos.
Ese mismo año , tu has sido el elegido por el Consejo.
Sabras demostrar tu talento?



AMIGA
ATARI ST
C 64 D
CPC D

BAT

Un juego de rôle en vista del futuro.
Tienes 10 dias para parar la acción diabólica de Vrangor y salvar Terrapolis!
Visita 1000 lugares diferentes, pilota un simulador de vuelo y utiliza Bob, el micro-ordenador implantado en tu brazo.





AMIGA
ATARI ST
C 64 D
SPECTRUM D/C

IRON LORD

Una grán Saga medieval.
Aprovechando tu marcha hacia las Cruzadas, tu tio se ha emparado del poder y tiraniza al pueblo de tu padre. para volver a conquistar el trono,, tendras que partir a traves del reino y aliar a tu causa todos los valerosos guerreros que combatirán a tu lado... Una aventura con grán espect-aculo, mezclando acción y estrategia en decorados magnificos.

UBI SOFT
Entertainment Software

DRO SOFT S.A
MORATIN, 52- 4 Dcha.
28014 MADRID
Telf.(91)429 38 35



CHALLENGERS

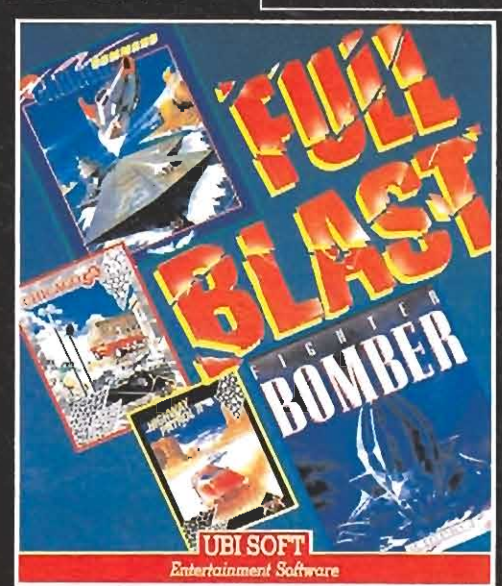
LO MEJOR DE LO EXCELENTE!

-PRO TENNIS TOUR/GREAT COURTS
LA MEJOR SIMULACION DE TENNIS
-KICK OFF*: LA SIMULACION DE FUTBOL MAS PERFECTO DEL MONDO!
-STUNT CAR RACER; SIMULACION DE CARRERAS / CASCADAS DE COCHES
-RICK DANGEROUS: UN JUEGO CULTO

ST/AG/CPC/C64.C/SPEC. C.

NOTE F47 REPLACES KICK OFF IN THE PC VERSION

F47(c) Microprose Firebird
Jaleco licensed from (c)1988
Stunt car racer (c) Microstyle
1989 (c) geoff Crammond
Kick off (c) 1989 Anco software ltd
Great Courts (c) Ubi Soft (c) BlueByte
Rick Dangerous (c) 1989
Firebird (c) Core ltd



FULL BLAST

PASATELO BOMBA CON FULL BLAST!

-HIGHWAY PATROL
LA POTENCIA DE UN AUTENTICO SIMULADOR.
-FIGHTER BOMBER
LA SIMULACION DE VUELO MAS EXCITANTE EN EL MUNDO 3D
-CHICAGO 90
EMOCIONES FUERTES. GRANDESESCALOFRIOS!
-CARRIER COMMAND
DESCUBRE UN JUEGO ORIGINAL EN EL QUE SE MAZCLAN 3D, ACCION Y ESTRATEGIA.
ST/AG/PC

-HIGHWAY PATROL(C)MICROIDS.
FIGHTER BOMBER(C)
ACTIVISION;VECTOR GRAFIX (C)1989.CHICAGO90(C)
MICROIDS.CARRIER COMMAND (c) Rainbird software .Rainbird & Rainbird logo are trademarks of BRITISH TELECOMMUNICATIONS LTD.
Programmed by Realtime Software ltd.

VooDoo NIGHTMARE

Boots Barker, el protagonista de esta historia, viajaba a bordo de un globo en compañía de su esposa y un amigo sobrevolando la selva del Congo. Todo parecía ir bien cuando de repente, bajo la mirada cómplice de su esposa, Boots fue arrojado del globo, por el hombre que siempre consideró su mejor amigo, y condenado a una muerte cierta tras una atroz caída de decenas de metros.



Pero los acogedores árboles de la selva amortiguaron la caída de Boots y nuestro desgraciado amigo, engañado simultáneamente por sus dos seres más queridos unidos en su suprema traición, solamente perdió el conocimiento durante las horas que siguieron a su caída.

Al despertar, aún aturdido por los golpes y con la cabeza confusa y dolorida, comprobó con sorpresa que su rostro y gran parte de su cuerpo estaban cubiertos por una extraña máscara pintada de blanco y rojo, una máscara vudú.

Argumento

«Voodoo nightmare», que puede ser traducido por "Pesadilla vudú", es una gigantesca videoaventura en tres dimensiones en la que adoptamos el papel de Boots Barker, un hombre arrojado a la muerte sobre la selva del Congo y que, como en una ilógica pesadilla, despierta tras su caída con una extraña máscara sobre la cabeza que no puede quitarse porque ha sido colocada mediante oscuras y peligrosas artes mágicas. El objetivo del juego es relativamente simple, escapar de la selva y descubrir la forma de quitarse la máscara, pero antes de conseguirlo nos espera un largo y difícil camino que recorrer.

Nos explicamos. La zona de selva donde se encuentra Boots está completamente aislada del resto porque se trata de un pequeño grupo de islas sobre un gran lago comunicadas entre sí mediante puentes y pobladas por una tribu de indígenas. La única forma de escapar del lugar consiste en penetrar en una extraña cueva situada en la isla central, pero dicha cueva se halla custodiada por Bocor, el brujo de la tribu, el cual no permite el acceso a la misma a los extraños. Por tanto, el primer objetivo del juego debe consistir en conseguir que el brujo abandone la entrada de la cueva.

Para ello debemos recurrir a la magia, a la misma magia que ha colocado sobre Boots la horrible máscara que ahora desdibuja sus facciones en una grotesca mueca. Es preciso localizar una figurilla que representa al brujo y clavar sobre ella ocho alfileres mágicos con los cuales conseguiremos ahuyentarle. El problema, como todos estaréis suponiendo, consiste en obtener los ocho alfileres. Cinco de ellos se encuentran en otros tantos templos erigidos en honor de los dioses de la jungla, mientras que los tres restantes se encuentran en poder de ciertos personajes que solamente se los entregarán a Boots después de que éste les haya ayudado.

Y todavía hay más. Cuando Boots tenga en su poder la figurilla con los ocho alfileres podrá por fin entrar en la cueva no para poner fin a su odisea sino para enfrentarse a una nueva aventura que las instrucciones del juego mantienen en el más absoluto de los secretos. Solamente al finalizarla será posible derrotar definitivamente al malvado brujo y recuperar el globo que llevará de nuevo a nuestro amigo Boots de vuelta a la civilización.

«Voodoo nightmare» es un juego de insospechadas dimensiones. Su inmenso mapeado y la gran dificultad que supone resolver los cientos de enigmas que se esconden en sus pantallas hacen que completarlo sea tarea de muchos días, incluso de semanas o meses.

Aún con la ayuda de los mapas que acompañan a estas líneas será necesario acumular muchas horas de esfuerzo para finalizar un juego que, a cambio, nos promete una diversión sin límites.



La entrada a la cueva da acceso a la misteriosa segunda parte de la aventura.



Los fantasmagóricos habitantes de los dominios del mago nos plantearán más de un problema.

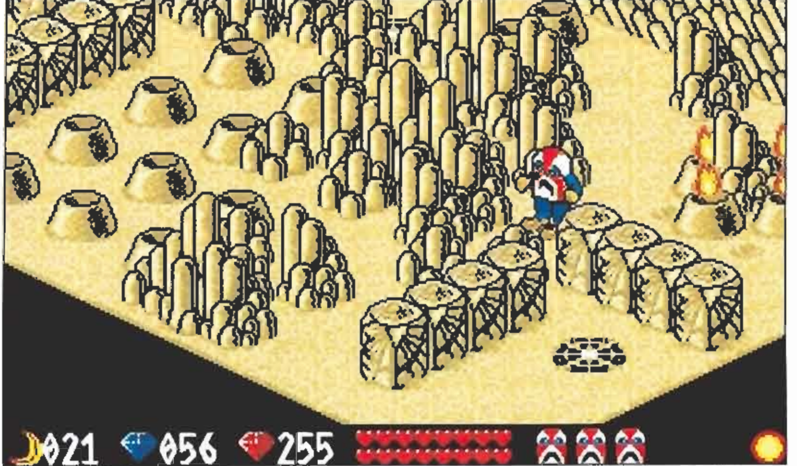
Lo que hay que saber

Boots dispone de tres vidas representadas por unas máscaras situadas en la parte inferior de la pantalla. El contacto con los animales de la jungla y los disparos de las cerbatanas de los nativos le hacen perder parte de su energía, indicada por unos corazones rojos que una vez convertidos en azules y por tanto agotados completamente supondrán la pérdida de una vida completa.

Boots inicia su aventura con tres corazones por vida, pero a medida que vaya obteniendo nuevos alfileres mágicos conseguirá también iniciar cada nueva vida con un número superior de corazones hasta un máximo de dieciséis. Los animales de la selva pueden ser destruidos mediante el arma adecuada o saltando sobre ellos, si bien en función de su resistencia pueden necesitar un número variable de ataques. Algunos animales pueden convertirse en comida al ser destruidos, lo que nos permite recuperar parte de la energía, siempre que recojamos dicha comida rápidamente antes de que desaparezca.

Hay tres marcadores numéricos de gran importancia que hacen referencia a las riquezas de Boots en forma de plátanos, gemas azules y gemas rojas (las últimas cosechas de plátanos han sido muy pobres y estos frutos se han hecho tan valiosos que se han convertido en una de las monedas oficiales de

La Maldición de la Máscara

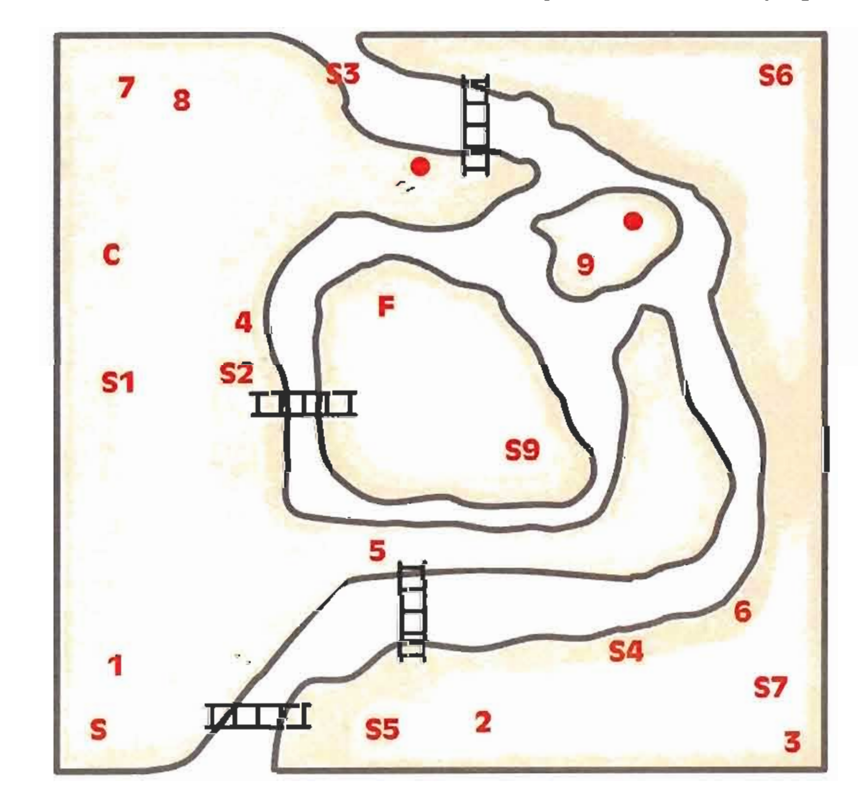


El templo de las arañas nos servirá como entrenamiento antes de afrontar futuros peligros y nuevas dificultades.

Tras complacer a la diosa serpiente con nuestros zafiros conseguiremos un nuevo alfiler y la inmunidad a estos peligrosos reptiles.

las islas). Las gemas de ambas clases pueden encontrarse en el interior de los cinco templos sagrados mientras que la única forma de obtener plátanos consiste en recogerlos de las palmeras situadas en un punto concreto de una de las islas.

El tiempo transcurre inexorablemente en nuestra aventura y por tanto el día y la noche se sucederán alternativamente. Podremos comprobarlo mediante el movimiento de dos iconos que representan al sol y la luna en la parte inferior de la pantalla y mediante sus efectos en la pantalla principal, la cual se iluminará y se oscurecerá a medida que avancen los días. Por suerte el tiempo no está en absoluto limitado y solamente deberemos tener en cuenta si es de día o de noche cuando deseemos entrar en una tienda o en el casino (hablaremos de estos lugares más adelante), sabiendo además que durante la noche los animales de la selva se esconden entre la vegetación facilitando de esa forma nuestros movimientos.



SIMBOLOS

- C Casino.
- S Salida.
- F Final.
- 1 Templo de las arañas.
- 2 Nativo enfermo.
- 3 Leopardo.
- 4 Mamá leopardo.
- 5 Plátanos.
- 6 Mono.
- 7 Templo de las serpientes.
- 8 Templo del gorila.
- 9 Templo del león.
- • Teletransporte para acceder al templo del león.

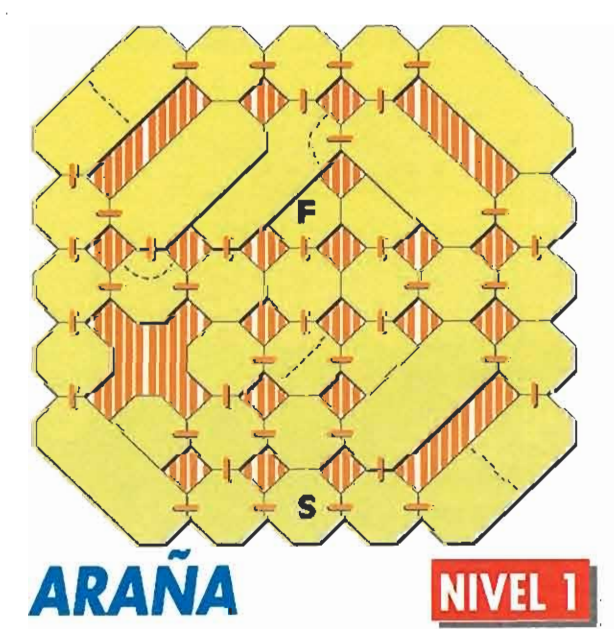
TIENDAS

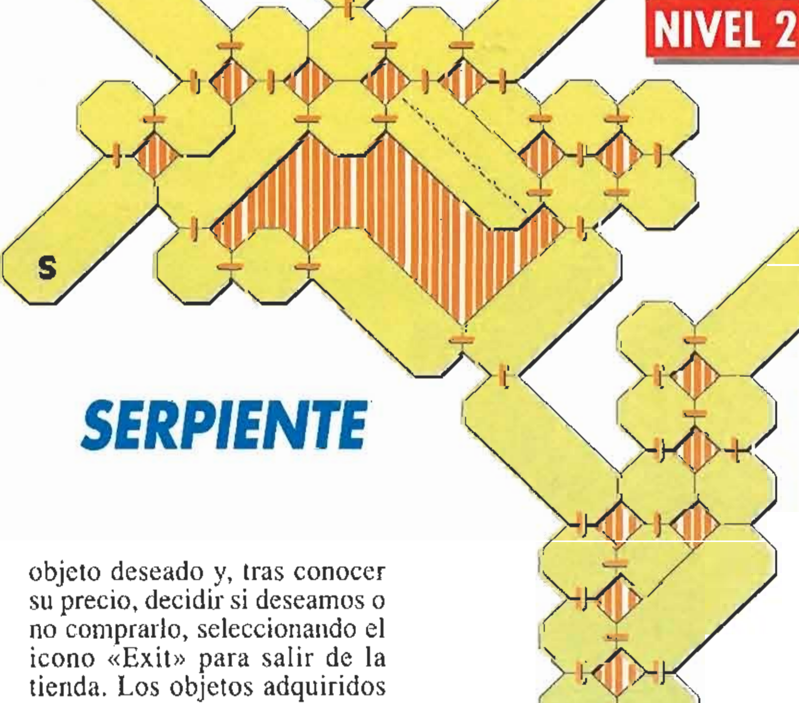
- S1 Antorcha, puñal, vida, TNT, mapa, pergamino.
- S2 Botas, cuchillo, medicina, mapa, muñeco, pergamino.
- S3 Botas, cuchillo, medicina.
- S4 Cuchillo, TNT, antorcha.
- S5 Cuchillo, botas, ZZZ, pergamino.
- S6 Mapa, Cuchillo, antorcha, pergamino.
- S7 Botas, cuchillo, vida, mapa, pergamino.
- S8 Vida, ZZZ, antorcha, puñal, cuchillo, TNT, botas, reloj.
- S9 Cuchillo, reloj, vida, antorcha, pergamino.

Para recuperar su apariencia humana Boots debe enfrentarse al brujo con su propia magia.

Visita a la superficie

Repartidas a lo largo de las tres islas principales encontraremos numerosas cabañas. Algunas están pobladas por indígenas pacíficos. Otras, nueve en concreto, reconocibles fácilmente por el rótulo «Store» sobre el tejado, son de especial importancia para completar con éxito la misión. Cuando Boots entre en una de estas tiendas, (siempre que sea de día, ya que como es lógico cierran por la noche), podrá decidir si desea comprar algunos de los objetos que se encuentran a la venta.





Para ello se realiza un cálculo que determina el valor en monedas de los objetos en poder de Boots, a razón de cien monedas por cada plátano, diez por cada gema azul y una por cada gema roja. Ahora es el momento de mover un cursor sobre los objetos que hay a la venta en las estanterías, pulsar fuego sobre el objeto deseado y, tras conocer su precio, decidir si deseamos o no comprarlo, seleccionando el icono «Exit» para salir de la tienda. Los objetos adquiridos se suman al inventario de Boots y pueden ser seleccionados y utilizados en la pantalla de status, de la cual hablaremos más adelante.

En otra de las cabañas se encuentra el casino. Una vez en su interior (solamente es accesible de noche) podremos probar suerte en una clásica máquina de jack-pot para intentar mejorar rápidamente nuestras ganancias. Basta con mover la palanca tras introducir una moneda en la ranura para que los rodillos giren y se detengan segundos más tarde. Si la combinación obtenida coincide con alguna de las situadas en la parte derecha de la pantalla ganaremos el importe señalado en la misma y podremos jugar una nueva partida o seleccionar el icono que nos permitirá salir del casino y volver al exterior.

No solamente hay cabañas en la selva. También podremos encontrar puentes de madera que comunican las diversas islas (casi todos en bastante mal estado) y unos árboles huecos que pueden contener grandes sorpresas en su interior.

La pantalla de status

Pulsando la barra espaciadora en cualquier momento del juego la acción se detiene momentáneamente, lo que puede servirnos también para realizar una pausa, y accedemos a la pantalla de status desde la cual podemos utilizar las teclas F1 y F2 para cargar o salvar nuestra posición en un disco formateado.

Observaremos dos filas horizontales de iconos encabezadas por los rótulos «Using» (usando) y «Holding» (llevando). Inicialmente solamente disponemos de unas botas, situadas en el primero de los grupos, con las cuales Boots posee la facultad de saltar, pero los objetos que vayamos comprando en las tiendas se incorporarán a alguno de los dos grupos señalados.

Podemos desplazar un cursor sobre los iconos de ambas hileras pulsando fuego sobre el icono deseado, pero el efecto de dicha pulsación es diferente en cada caso.

Al marcar un icono de la segunda fila estamos indicando que deseamos realizar un uso inmediato del mismo, por lo que si el momento y el lugar son los apropiados el icono desaparecerá de la fila y su utilidad quedará reflejada en cuanto abandonemos la pantalla de status. Sin embargo, si seleccionamos un icono de la fila superior estamos indicando que el objeto señalado sea el empleado por defecto cada vez que pulsemos fuego durante el transcurso normal de la aventura.

El juego comienza con las botas seleccionadas, lo que permi-

te a Boots saltar, pero otros iconos sustituirán dicha facultad de salto por la posibilidad de utilizar armas o explosivos. Al pulsar fuego sobre un icono de la fila superior retornamos inmediatamente al juego.

En la parte inferior izquierda, si se encuentra en nuestro poder, observaremos una imagen ampliada de la figurilla vudú con los alfileres que hayamos obtenido hasta el momento. En la parte inferior derecha se irán depositando los objetos mágicos, hasta un máximo de cinco, que nos entregarán los dioses de la selva a medida que completemos los templos en los que se encuentran.

AGUILA

NIVEL 3



Un águila enorme nos atrapará con sus garras y nos conducirá al interior de su santuario donde conseguiremos un nuevo alfiler.

Los objetos y las pistas de los pergaminos

Solamente puede haber cuatro objetos en la fila «Using». Se trata de las botas con las que iniciamos el juego, un cartucho de dinamita que puede hacer volar por los aires ciertas rocas, un cuchillo con el que podremos atacar a los animales de la jungla y a los defensores de los templos y un machete que, además de poseer la misma función que el cuchillo, nos permite abrirnos paso a través de la vegetación cuando los arbustos nos impidan seguir avanzando.

En la fila «Holding» podemos encontrar la figurilla vudú, un mapa de la superficie dividido en cuatro fragmentos situados en otras tantas tiendas, un pergamino que contiene seis importantes pistas para resolver la aventura (cada pista se encuentra en una tienda distinta), una reloj de arena que detiene momentáneamente el icono que representa el día o la noche, una vida extra representada por un muñeco idéntico a Boots que sólo podemos utilizar si poseemos menos de tres vidas, un frasco de medicina, una antorcha y un frasco de píldoras para dormir.

Al seleccionar el pergamino podremos leer los mensajes que contiene, pulsando izquierda o derecha para avanzar entre los mensajes disponibles y pulsando fuego para regresar a la pantalla de status.

Os damos a continuación la traducción y explicación de dichos mensajes en el orden en el que aparecen.

El primero dice: «Para dar sentido al que reza usa araña y serpiente. Añadiendo águila y gorila finaliza con el rey en su territorio». Esta fundamental pista nos indica el orden en el que deberemos completar los cinco templos sagrados, dedicados respectivamente a la araña, la serpiente, el águila, el gorila y el león (el rey de la selva).

A continuación podemos leer: «En medio de los árboles colocados dos a dos te espera un festín para monos». Así podemos saber que los plátanos, fundamentales para resolver la aventura, se encuentran en un claro de la selva fácilmente reconocible por estar formado por cuatro palmeras colocadas dos a dos.

El tercero dice: «No llegarás a ninguna parte con prisas en la casa del gorila, pero una buena explosión te ayudará a escapar». Esta pista nos aclara que deberemos utilizar constantemente el cartucho de dinamita para hacer saltar las rocas que obstruyen varias pantallas en el templo del gorila.

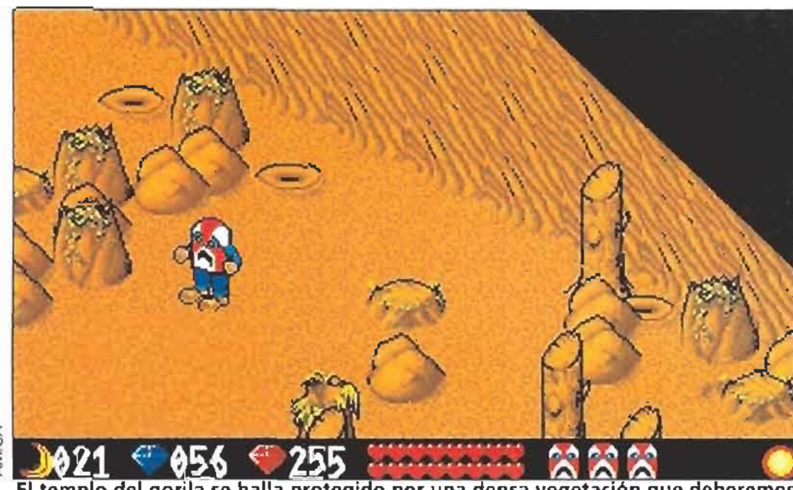
El cuarto señala: «Si hay una máscara vudú sujeta a tu cabeza busca cuatro inmortales con un favor que pedir». Aquí tenemos la clave de la misteriosa segunda parte, pero preferimos seguir manteniendo el secreto sobre la misma hasta que la expliquemos completamente en su momento.

El próximo nos dice: «Nunca

te resistas al vuelo de la gran águila pues te guiará a su hogar en el cielo». En efecto, dado que el templo de las águilas no se encuentra sobre ninguna isla, sino en las alturas, la única forma de llegar hasta él consiste en dejarnos atrapar por un águila que nos dejará caer en las proximidades del mismo.

El último no tiene ninguna importancia pues solamente contiene una pequeña broma: «Si andas corto de dinero y no sabes qué hacer no desperdicies gemas comprando esta pista».





El templo del gorila se halla protegido por una densa vegetación que deberemos eliminar con ayuda del machete.

Los templos sagrados

Boots comienza su aventura en el extremo suroeste del mapeado. Una corta exploración de los alrededores le indica que se encuentra momentáneamente aislado del resto de la isla porque no puede atravesar la telaraña que le impide acceder al interior de un árbol hueco desde el cual podría continuar su exploración.

Boots no tiene más remedio que acercarse al primero de los templos, situado muy cerca del punto de salida, y bajar al mismo, pulsando fuego sobre una losa colocada frente a él.

A diferencia de la superficie de las islas, en la cual la acción transcurre sin interrupción mediante scroll multidireccional, los templos están formados por pantallas independientes. En el mapa las hemos representado mediante hexágonos regulares, pero también pueden ser concebidas como rombos.

Hay pantallas de dos tamaños diferentes, teniendo en cuenta que las mayores ocupan exactamente el doble del espacio que ocupan las pequeñas. Las pantallas grandes no caben físicamente en la pantalla del monitor y por tanto solamente podemos observar en cada momento la parte de las mismas que rodea a Boots.

En cada templo el objetivo es el mismo, recoger todas las gemas azules y rojas esparcidas por sus pantallas pues solamente así podremos abrir la puerta que conduce a la habitación en la que se encuentra el dios que da nombre a cada templo. Al ofrecerle las gemas el dios complacido recompensará a Boots con todas las gemas recogidas (que nos servirán para comprar objetos en las tiendas o jugar en el casino), uno de los alfileres mágicos y un poder especial sin el cual resultaría imposible continuar avanzando en el resto de la aventura.

Algunos dioses son especialmente difíciles de contentar y exigirán a nuestro amigo más cosas además de las gemas. Si una habitación contiene aún gemas sin recoger observaremos un indicador parpadeante en la parte inferior de la pantalla, junto a los marcadores de vidas y corazones.

Queremos hacer una importante aclaración antes de continuar. Las habitaciones de los templos están completamente infestadas de peligrosas e insospechadas trampas y, por si fuera poco, la mayor parte de las puertas no existen al principio y debemos hacerlas aparecer realizando las acciones apropiadas, normalmente moviendo rocas, eliminando enemigos o destruyendo piedras con la dinamita. En algunas pantallas existen transportadores que nos desplazan a puntos distantes dentro la misma pantalla y la mayoría de ellas están defendidas por peligrosos guardianes.

Nosotros hemos hecho lo más





El dios de los leones nos ofrecerá un nuevo alfiler y un singular objeto.



Nuestro héroe cuenta con tres vidas para completar la aventura.

difícil, dibujar los mapas de los cinco templos en los que es posible observar la totalidad de las pantallas y las conexiones entre las mismas. Sin embargo, explicar una a una la forma de completar las pantallas conflictivas no solamente resultaría aburrido (empuja esta piedra, destruye esta otra, etc.) sino que ocuparía todas las páginas de la revista. Os recomendamos por tanto seguir el mapa con detalle.

Si en él aparece el acceso a otra pantalla y dicho acceso no existe inicialmente, tened por seguro que hay alguna manera de hacerlo aparecer. Empujad todas las rocas en las direcciones posibles, desplazad los bloques móviles, destruid todos los enemigos y seguro que hacéis aparecer la ansiada puerta.

Pero atención. En casos muy concretos destruir un enemigo puede eliminar un acceso en lugar de crearlo. A veces un acceso sólo puede ser creado desde una de las dos pantallas que comunica e incluso al desplazar una roca podemos hacer simultáneamente que una puerta aparezca y otra desaparezca.

En las pantallas más complejas ciertas piedras inicialmente fijas se convierten en móviles solamente después de haber desplazado otras. Y en los dos últimos templos, sobre todo en el del gorila, es imprescindible hacer uso constante de la dinamita para destruir un tipo determinado de rocas. Y claro, también será preciso evitar caer al vacío y cruzar peligrosos ríos saltando de roca en roca.

Os recomendamos por tanto salvar vuestra posición en disco antes de realizar una acción especialmente comprometida.

Guía para completar la primera parte

Habíamos dejado a Boots en el interior del primer templo, el templo de las arañas, que puede servir como entrenamiento antes de enfrentarnos contra retos mucho más complejos y difíciles. La diosa de las arañas es fácil de contentar y, tras mostrarle las gemas, nos hará entrega del primer alfiler y de un objeto que nos proporciona el poder de romper telarañas.

De vuelta a la superficie ya nada nos impide penetrar en el árbol hueco y tener acceso libre al resto del mapeado.

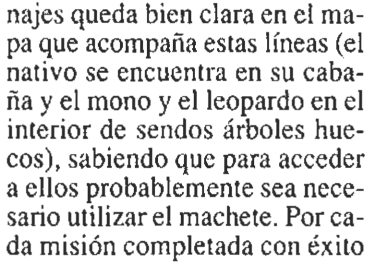
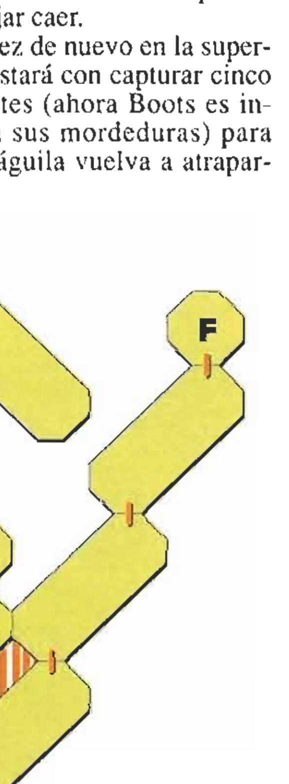
Aunque el orden de las próximas acciones no es crítico, ahora puede ser un buen momento para recorrer las diversas tiendas y gastar algunas de las gemas en los objetos sin los cuales sería imposible continuar avanzando, como el frasco de medicina, el cartucho de dinamita, el machete y la figurilla vudú. También es posible comprar vidas extra u otro tipo de objetos, si disponemos del dinero suficiente.

Con el machete en nuestro poder podemos dirigirnos al punto señalado en el mapa, fácilmente reconocible por las cuatro palmeras, y penetrar en el claro que quedará accesible tras destruir parte de la vegetación con nuestra afilada y útil herramienta.

Allí deberemos ser muy rápidos para recoger, antes de que desaparezcan, los plátanos que caen de los árboles. Es imprescindible recoger un mínimo de 60 plátanos antes de abandonar el claro, pero nada nos impide conseguir un número superior para utilizar el excedente de plátanos como dinero en las tiendas para adquirir nuevos objetos.

También puede ser ahora un buen momento para realizar las tres misiones de las que hablábamos al principio de este comentario: dar el frasco de medicina a un nativo enfermo, dar diez plátanos a un mono hambriento y llevar a un pequeño y despistado leopardo en presencia de su madre.

La localización de estos personajes queda bien clara en el mapa que acompaña estas líneas (el nativo se encuentra en su cabaña y el mono y el leopardo en el interior de sendos árboles huecos), sabiendo que para acceder a ellos probablemente sea necesario utilizar el machete. Por cada misión completada con éxito obtendremos un nuevo alfiler.

El siguiente templo a visitar es el de la serpiente, oculto en el interior de un tronco hueco cerca del extremo noroeste del mapeado. Tras recoger todas las gemas la diosa serpiente nos exigirá además diez de nuestros zafiros (las gemas azules), entregados los cuales conseguiremos un nuevo alfiler y la inmunidad a las mordeduras de las serpientes.

De vuelta a la superficie deberemos esperar a que un gigantesco águila nos atrape entre sus garras y remonte el vuelo. No nos conviene resistirnos (recordad la pista de uno de los pergaminos) pues, tras un corto recorrido, el águila soltará a Boots junto a la entrada de su templo. Cuando lleguemos a su presencia, la diosa de las águilas nos pedirá cinco serpientes para saciar su apetito. Seremos trasladados de nuevo al exterior del templo, desde donde nos podremos dejar caer.

Una vez de nuevo en la superficie bastará con capturar cinco serpientes (ahora Boots es inmune a sus mordeduras) para que el águila vuelva a atraparnos y nos traslade de nuevo al templo. Ahora ya nada nos impide acceder hasta la habitación de la diosa, la cual en agradecimiento nos hará entrega de un nuevo alfiler y dos joyas de luz eterna.

El cuarto templo, el del gorila, se encuentra protegido por una densa red de vegetación que solamente podremos destruir con el machete. Una vez completado dicho templo, probablemente el más complejo de todos por el constante uso que deberemos hacer de la dinamita, el dios exigirá a Boots cincuenta plátanos como requisito previo antes de entregarle otro alfiler y un importante objeto, el "amuleto del viaje secreto".

Con dicho amuleto en nuestro poder Boots puede viajar rápidamente entre puntos distantes de la superficie colocándose sobre las baldosas con una letra T que se encuentran repartidas por la jungla. Precisamente una de esas baldosas, claramente señalada en el mapa, nos permite trasladarnos automáticamente a una pequeña isla situada en el centro del mapeado a la que resulta imposible acceder de otro modo porque no hay ningún puente que llegue hasta ella. En esta islita se encuentra el quinto y último templo, el templo del león. El dios de los leones, a cambio de una de nuestras vidas, nos entregará el último alfiler y un nuevo objeto llamado el "rugido de la jungla."

Guía para completar la segunda parte

Por fin tenemos en nuestro poder la figurilla vudú con los ocho alfileres y nada nos impide, tras destruir con el machete la abundante vegetación, llegar hasta la boca de la ansiada cueva, ahora totalmente accesible pues el malvado brujo ha huido a su interior temeroso del poder de la figurilla.

Con paso firme, Boots se introduce en la cueva para sumergirse en la misteriosa segunda parte de su aventura.

Boots hace su aparición en una pequeña pantalla en la que se observan cuatro agujeros en sus extremos, una gran losa en el centro y una baldosa que sirve como ascensor para acceder al verdadero mapeado de esta segunda fase. Tras pulsar fuego sobre la baldosa Boots es transportado a la superficie junto a un gran pozo que corresponde a la parte superior de la pantalla visitada anteriormente, pozo por el que podemos arrojarnos sin miedo sabiendo que así llegamos de nuevo al fondo desde el cual podremos volver a subir usando la baldosa. Rodeando la boca del pozo hay además cuatro palancas móviles.

El paisaje de esta segunda parte, que no en vano transcurre en

Un pequeño grupo de islas sobre un gran lago, pobladas por pacíficos indígenas, conforman el escenario en el que transcurre la acción de esta divertida videoaventura.



AMIGA

Tras superar mil y un peligros la misión está a punto de concluir.

Bocor, es realmente desolador. Grandes rocas punzantes de siluetas retorcidas constituyen la tortuosa decoración de un paisaje de auténtica pesadilla poblado únicamente por horribles esqueletos que surgen de agujeros que se abren momentáneamente en el suelo y sólo pueden ser destruidos mediante repetidos ataques con el machete.

Por su irregular distribución y sus grandes dimensiones hemos renunciado a realizar un mapa de esta segunda fase, pero vamos a intentar a continuación daros una idea aproximada de su forma.

El pozo del que os hemos hablado ocupa exactamente el centro del mapa, formado por un núcleo central de forma aproximadamente cuadrada y cuatro penínsulas situadas en los vértices de dicho cuadrado.

El acceso a dichas penínsulas, de por sí complicado por la gran cantidad de rodeos que hay que realizar por los caminos creados por las rocas, puede quedar obstaculizado por la presencia de unos grandes pilares fácilmente reconocibles por sus colores intensos (verde, rojo, azul, amarillo) que destacan sobre las tristes tonalidades del paisaje.

Sin embargo, podemos hacer desaparecer dichos pilares activando adecuadamente las palancas situadas junto a la boca del pozo. Las citadas palancas deben estar mirando hacia la izquierda para que quede libre el paso hacia las penínsulas noroeste y suroeste y hacia la derecha para las otras dos.

Tal como señalaba uno de los pergaminos, el objetivo de esta misteriosa segunda parte consiste en localizar a cuatro zombies, uno por cada península, y tras guiarlos hacia el pozo conseguir que caigan en los cuatro pequeños agujeros situados en el fondo del mismo. Para ello la estrategia consiste en, tras colocar adecuadamente las palancas, llegar a una de las penínsulas y recorrer sus caminos hasta que súbitamente todos los esqueletos desaparezcan y el zombie surja de su escondite en una de las rocas.

A partir de ese momento el zombie sigue espontáneamente a Boots, el cual debe permanecer a distancia de seguridad para evitar su contacto a la vez que camina de regreso hacia el pozo esperando en los recodos del camino para asegurarse de que el zombie le sigue. Tras conseguir que el zombie se arroje al pozo, la última acción de Boots debe ser conseguir que el zombie caiga a cualquiera de los cuatro agujeros.

En este momento Boots puede volver a la superficie haciendo uso de la baldosa-ascensor y repetir el proceso con los otros tres zombies, situados en las otras tres penínsulas, haciéndoles caer en los otros agujeros. Con los cuatro inmortales en otros tantos agujeros basta con pisar la gran losa situada en el centro de la pantalla para ser transportados al exterior, lejos de los horribles dominios del doctor brujo.

El final de la aventura

Boots se encuentra ahora en la cima de una montaña, junto al globo cargado con todas las gemas y tesoros que ha acumulado a lo largo de sus aventuras. Sin embargo, antes de abandonar definitivamente estos lugares de pesadilla, Boots debe enfrentarse en un último y mortal combate con Bocor, el diabólico brujo causante de todas sus desdichas.

Bocor aparece y desaparece brevemente lanzando contra Boots enormes proyectiles que nuestro amigo debe esquivar para impedir que le alcancen, sabiendo que después del disparo dispone de muy pocos segundos para correr hacia Bocor y herirle con el machete, antes de que desaparezca de nuevo para surgir en un lugar diferente, aunque siempre en línea recta con nuestro protagonista.

Probablemente Boots no podrá herir mortalmente a su odiado enemigo en el primer ataque, pero repitiendo el proceso un reducido número de veces el malvado brujo será definitivamente derrotado.

Boots sube al globo del que fue arrojado a la muerte, un globo en el que ahora viaja de vuelta a la civilización no en compañía de ingratos seres humanos sino de las inmensas riquezas que ha obtenido en su fascinante aventura, en su pesadilla vudú.■

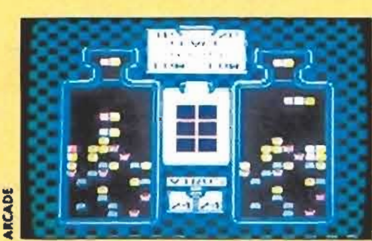
Pedro J. Rodríguez





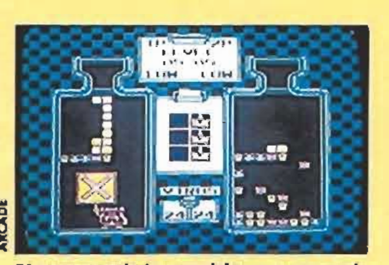
¿Quién no conoce a los hermanos Mario? Pues el más listo de ellos decidió cambiar de trabajo. Harto de videojuegos comenzó sus estudios en una famosa universidad y se convirtió en un extraordinario médico. Sin embargo, por culpa de una claúsula que estaba escrita en letra pequeña en su contrato, no sólo no ha podido dedicarse a la medicina, sino que además los programadores de Nintendo han aprovechado sus conocimientos y le han metido de lleno en un nuevo berenjenal.





Esta máquina es un claro ejemplo de que no hacen falta grandes despliegues técnicos para hacernos pasar un rato muy divertido.

Dr. MARIO



Si compartís la partida con un amigo la adicción se multiplica y no podréis despegaros de la máquina hasta que uno de los dos venza al otro.



Colocando tres píldoras en línea con el microbio de su color correspondiente conseguiremos acabar con él.



Aunque la mecánica del juego es muy simple la adicción conseguida es tan elevada como en otros juegos de más renombre.

Hace un par de meses os hablamos de unas nuevas máquinas, que ya debéis haber visto por ahí, que tenían una serie de cartuchos intercambiables y en las que en vez de jugar,—como es habitual—, por número de partidas, lo que comprábamos con nuestras monedas era un determinado período de tiempo. Pues bien, aparte de Sega que fue la primera compañía en instaurar este sistema, es ahora su poderosa competidora, Nintendo, quien ha lanzado el mismo tipo de recreativa, con la novedad de que incluye algún que otro cartucho que no había sido editado anteriormente, como es el caso de este «Dr. Mario».

Acaba con las infecciones

El juego es una especie de «Tetris» remozado en el que se ha conseguido un elevadísimo nivel de adicción. La cosa consiste en dirigir con los mandos de la máquina una serie de cápsulas de diferentes colores que caen sobre unos pequeños monstruos también cada uno de un color distinto. Nuestra misión es colocar junto a cada uno de los microbios, bien sea sobre él, o a cualquiera de sus lados, tres cápsulas del mismo color. Cuando lo logremos éste desaparecerá y nuestra puntuación se elevará sensiblemente. Si, por el contrario, no conseguimos eliminar a los monstruos y la pila de cápsulas aumenta hasta la parte superior de la pantalla nuestra partida concluirá. También es posible acabar con las píldoras que nos sobren juntando cuatro, en lugar de las tres necesarias para matar a los microbios.

La forma de controlar las cápsulas es exactamente igual a la del archiconocido «Tetris», esto es, con la palanca mueves hacia los lados y con el botón de disparo giras la píldora en la dirección deseada. «Dr. Mario» también puede jugarse por dos personas a la vez en forma de competición, el primero que termine consigue más puntos y cuando su partida ha finalizado se comienza una nueva de un nivel superior, sin esperar a que el otro participante termine con el juego en curso. En la primera pantalla de cada una de las partidas podemos elegir el nivel en el que queramos comenzar; varían principalmente por el número y colocación de los microbios, el tipo de música que queremos escuchar, entre tres disponibles, y la velocidad de movimiento de las cápsulas, lento, normal o rápido.

Extraordinariamente divertido

Aunque en «Dr. Mario» no tendréis gráficos extraordinarios, ni músicas sensacionales, este arcade tiene un ingrediente, su adicción, para derrochar por todos los lados. Nintendo, que entiende mucho de eso de hacer juegos divertidos, parece que ha decidido no competir en el mercado realizando extraordinarios despliegues técnicos de los que el usuario parece que se va cansando y ha puesto la imaginación de sus programadores a trabajar, el resultado ha sido magnífico, por lo menos en nuestra opinión.

Quizás el juego no obtenga toda la atención que se merece en un ambiente dominado cada vez más por la tecnología pero es de agradecer que, aunque sea sólo por una vez, se nos permita, en lugar de llenarnos la cabeza de comandos, guerreros, muertos y sangre, -aunque ésta sólo sea informática-, pasar, con un par de monedas, un rato verdaderamente entretenido con uno de los personajes más famosos del mundo del arcade. En estos momentos de crisis y en los que todos estamos hartos de guerras y violencia incluso los hermanos Mario se han pasado al pacifismo y ya sólo pelean contra microbios.

Un estupendo arcade que entre originalidad y adicción nos devuelve el gusto por los clásicos. Nuestras felicitaciones a Nintendo. Esperemos que la racha continúe. ■

J.G.V.







JIM CUENTA TODO LO SUCEDIDO, DESDE QUE ENTRARON EN EL ORDENADOR HASTA QUE CONOCIERON A TOM.



















GOLDEN AXE — SPECTRUM

```
   10 REM Cargador 'Golden Axe'
   20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
   30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 59999: DIM a$(1)
   40 LET sum=0: FOR n=60000 TO 6
0067: READ a: POKE n.a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>8201 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
   50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 600
55.0
   60 INPUT "Magia inagotable? ":
 LINE a$: IF FN n() THEN POKE 60
060.0
   70 INPUT "Creditos infinitos?
": LINE a$: IF FN n() THEN POKE
60064.0
   80 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624.0: POKE 23417.84: CLEAR
   90 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE
USR 60000
  100 DATA 243.49.203.92.33.113.2
34,17.203.92.1.51,0.213,237,176.
201,243.221.33.0,94.17.0.162
  110 DATA 62.255,55,205.86,5.48.
240.33.237,92.17.20.255.1.17.0.2
37.83.224.225.237.176.195,109
  120 DATA 225.62.24.50.255.167.6
2.33.50,164.178,175.50,60.182,19
5.0.227
```

GOLDEN AXE — AMIGA



AMIGA

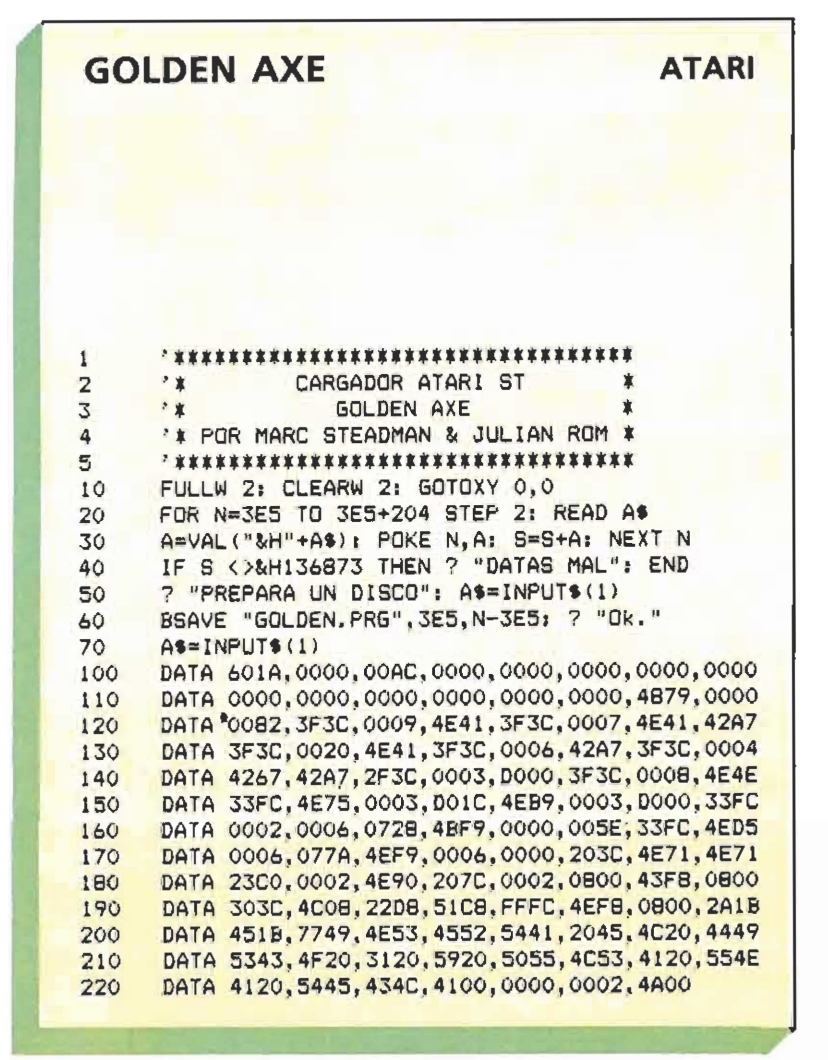


AMIGA



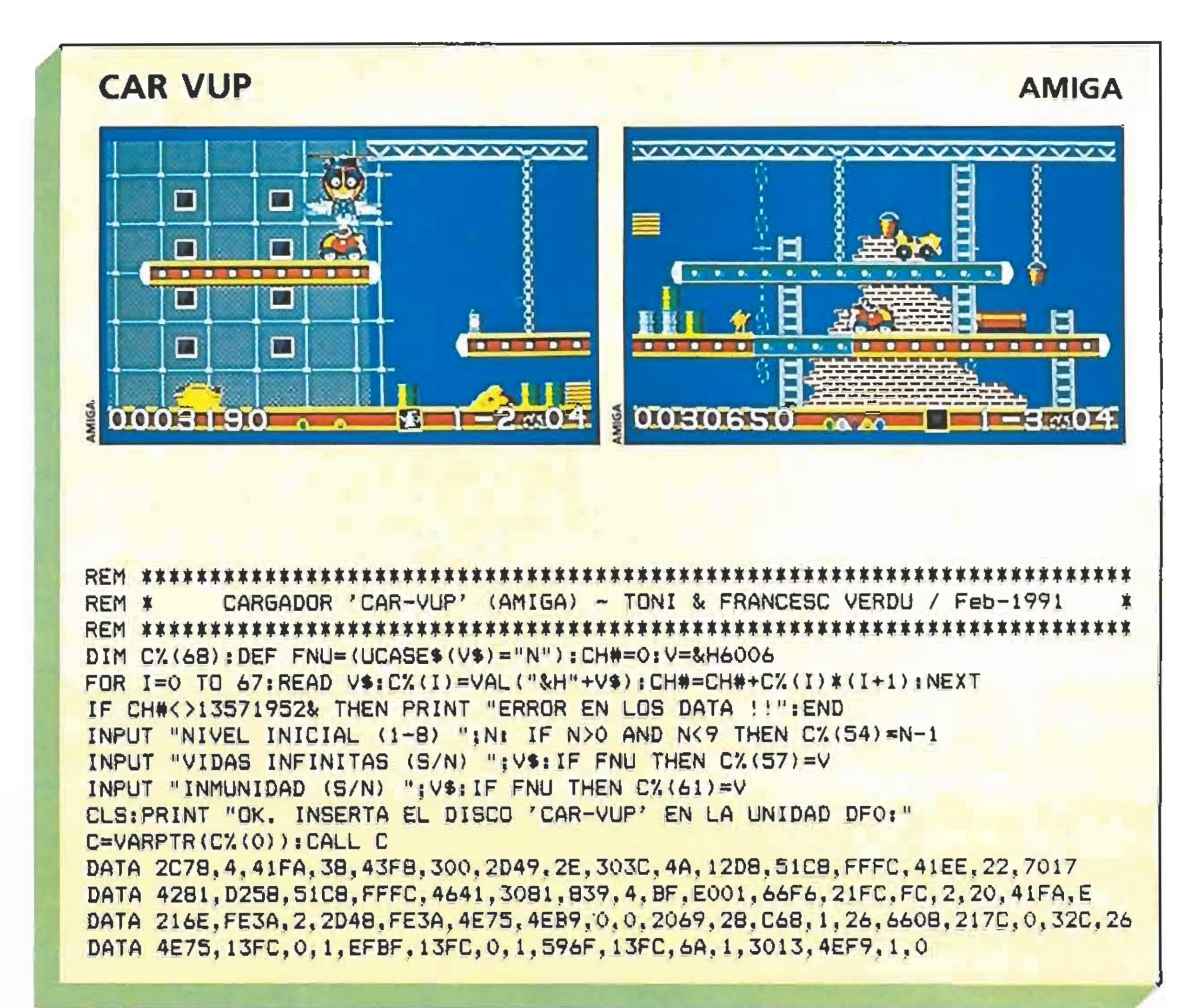
AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *    CARGADOR 'GOLDEN AXE (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Feb-1991   *
REM ************************************************************************
DIM C%(78):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 77:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>23584299& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6)";N:IF (N>0) AND (N<7) THEN C%(74)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IF FNU THEN C%(64)=V
INPUT "ENERGIA ILIMITADA (S/N)";V$:IF FNU THEN C%(67)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N)";V$:IF FNU THEN C%(70)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'GOLDEN AXE' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,300,2D49,2E,303C,5E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,6612,217C,0,334
DATA 18C,117C,BD,75,4EE8,C,4E75,33FC,342,4,3842,4EF9,4,3400,11FC,4A,5626
DATA 11FC,4A,56F2,11FC,F6,56C3,11FC,1,1931,4EF8,800
```



GOLDEN AXE — ATARI

```
1     '************************************
2     '*          CARGADOR ATARI ST       *
3     '*             GOLDEN AXE           *
4     '* POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5     '************************************
10    FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20    FOR N=3E5 TO 3E5+204 STEP 2: READ A$
30    A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40    IF S <>&H136873 THEN ? "DATAS MAL": END
50    ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60    BSAVE "GOLDEN.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70    A$=INPUT$(1)
100   DATA 601A,0000,00AC,0000,0000,0000,0000,0000
110   DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4879,0000
120   DATA 0082,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,42A7
130   DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0006,42A7,3F3C,0004
140   DATA 4267,42A7,2F3C,0003,D000,3F3C,0008,4E4E
150   DATA 33FC,4E75,0003,D01C,4EB9,0003,D000,33FC
160   DATA 0002,0006,0728,4BF9,0000,005E;33FC,4ED5
170   DATA 0006,077A,4EF9,0006,0000,203C,4E71,4E71
180   DATA 23C0,0002,4E90,207C,0002,0800,43F8,0800
190   DATA 303C,4C08,22D8,51C8,FFFC,4EF8,0800,2A1B
200   DATA 451B,7749,4E53,4552,5441,2045,4C20,4449
210   DATA 5343,4F20,3120,5920,5055,4C53,4120,554E
220   DATA 4120,5445,434C,4100,0000,0002,4A00
```



CAR VUP — AMIGA

```
REM ************************************************************************
REM *     CARGADOR 'CAR-VUP' (AMIGA) ~ TONI & FRANCESC VERDU / Feb-1991    *
REM ************************************************************************
DIM C%(68):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 67:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>13571952& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-8) ";N: IF N>0 AND N<9 THEN C%(54)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(57)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(61)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CAR-VUP' EN LA UNIDAD DF0:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,300,2D49,2E,303C,4A,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C68,1,26,6608,217C,0,32C,26
DATA 4E75,13FC,0,1,EFBF,13FC,0,1,596F,13FC,6A,1,3013,4EF9,1,0
```

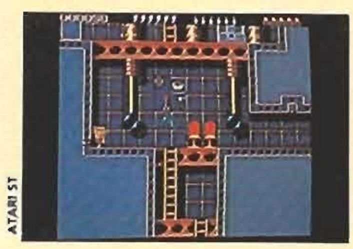
VOODOO NIGHTMARE — ATARI

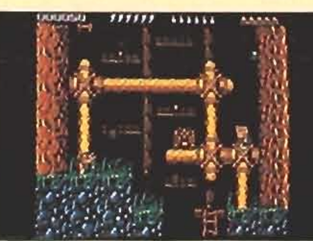

ATARI ST


ATARI ST

```
1       '************************************
2       '*          CARGADOR ATARI ST       *
3       '*          VOODOO  NIGHTMARE       *
4       '* POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM   *
5       '*----------------------------------*
6       '*  CREAR UNA CARPETA AUTO ANTES    *
7       '*     DE EJECUTAR EL CARGADOR      *
8       '************************************
10      FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20      FOR N=3E5 TO 3E5+220 STEP 2: READ A$
30      A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40      IF S <>&H1272B6 THEN ? "DATAS MAL": END
50      ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60      BSAVE "AUTO\VOODOO.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70      ? "Hacer un Reset": A$=INPUT$(1)
100     DATA 601A,0000,00BA,0000,0000,0000,0000,0000
110     DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D
120     DATA 0004,2C6D,0018,4FEE,0400,202D,000C,D0AD
130     DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2F00,2F0D
140     DATA 3F00,3F3C,004A,4E41,4FEF,0012,4879,0000
150     DATA 0091,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
160     DATA 548F,4879,0000,0086,4879,0000,0086,4879
170     DATA 0000,0088,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC
180     DATA 0000,0010,0680,0000,0008,2A40,2C55,2A4E
190     DATA DBFC,0000,8546,3ABC,4E75,3B7C,4E75,0068
200     DATA 4ED6,0000,4155,544F,5C2A,2E2A,0050,4F4E
210     DATA 2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,494E
220     DATA 414C,2059,2050,554C,5341,2055,4E41,2054
230     DATA 4543,4C41,0090,0000,0032,1606,0600
```

RICK DANGEROUS II — AMSTRAD


ATARI ST


ATARI ST

```
10 REM Cargador 'Rick Dangerous II'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 29-12-90
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:CALL
&BD37:MEMORY &3FFF:sum=0:RESTORE
40 FOR n=&BF00 TO &BF55:READ a$:byte=VAL
("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:I
F sum<>9059 THEN PRINT"Error en los data
!":END
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN
 POKE &BF16,&3D
60 INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN FOR n
=&BF1A TO &BF3E:POKE n.0:NEXT
70 INPUT"Disparos infinitos":a$:IF FNn T
HEN POKE &BF40,&3D
80 INPUT"Detonadores infinitos";a$:IF FN
n THEN POKE &BF45,&3D
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:LOAD"!".&4000:CALL &BF00
110 DATA F3,21,0,40,11.0,1,1,0,2.ED,B0.2
1.15.BF,22,25,1.C3.0,1
120 DATA 3E,0,32,23,86,3E,C9,32,59,88,32
,A7,8F,AF,DD,21,5B.92.CD,4C.BF.DD.21.99.
92,CD.4C,BF,DD,21,7B,95,CD,4C,BF,DD,21,8
0.A0,CD.4C,BF,3E,0,32.92,91.3E.0,32,34,9
7,C3,9F,7A,DD,77,0,DD,77,1,DD,77,2,C9
```

GREMLINS 2 — PC

AMIGA

```
10 ' CARGADOR PARA EL GREMLINS 2 (PC)
20 ' ***.POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 P=P+1:D%(P)=C
60 GOTO 40
70 IF S<>16574 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 INPUT "¿Vidas infinitas";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+1
90 INPUT "¿Nos quitan el arma actual al morir ";A$:IF A$="n" THEN T=T+2
100 INPUT "¿Tiempo infinito";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+4
110 D% (4)=T
120 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D%(T)):NEXT T
130 PRINT "    INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR
Y PULSA UNA TECLA"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 OPEN "cgrem2.com" FOR OUTPUT AS #1
160 PRINT #1,C$
170 CLOSE 1
180 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CGREM2.COM, CARGALO ANTES DEL
GREMLINS 2 Y CONSEGUIRAS JUGAR  CON LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
190 END
200 DATA 233,150,000,255,046,137,030,110,001,046,163,112,001,088,091
,083,080,030
210 DATA 142,219,129,062,004,011,044,001,117,067,046,160,003,001,208
,216,115,006
220 DATA 199,006,004,011,144,144,208,216,115,018,199,006,251,010,144
,144,199,006
230 DATA 253,010,144,144,199,006,255,010,144,144,208,216,115,006,199
,006,071,075
240 DATA 144,144,250,184,000,000,142,216,046,161,106,001,163,132,000
,046,161,108
250 DATA 001,163,134,000,251,031,046,161,112,001,046,139,030,110,001
,234,000,000
260 DATA 000,000,000,000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,104
,111,114,097
270 DATA 032,101,108,032,071,082,069,077,076,073,078,083,050,046,010
,013,040,067
280 DATA 041,032,074,046,083,046,070,046,036,014,031,184,033,053,205
,033,137,030
290 DATA 106,001,140,006,108,001,184,033,037,141,022,004,001,014,031
,205,033,180
300 DATA 009,014,031,141,022,115,001,205,033,141,022,114,001,205,039,-1
```

VOODOO NIGHTMARE — AMIGA

```
REM Cargador 'Voodoo Nightmare'
REM Pedro Josè Rodriguez 24-12-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(150):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>801110& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(127)=&H600E
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNn THEN c%(135)=&H6006
INPUT"Todo gratis";a$:IF FNn THEN c%(139)=&H6006
INPUT"Basta con una joya";a$:IF FNn THEN c%(143)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,0120,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FF6C,0002,2D48,FF6C,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,00FF,FFFF,48F9,0300,0000,0300,2057,0C50,4BF9,670A,4CF9,0300
DATA 0000,0300,4E75,2D7A,FFE0,FF6C,D1FC,0000,00DC,43FA,0010,30FC,4EF9,20C9
DATA 23C8,0000,0000,60D8,41FA,0016,23C8,0000,042C,0A40,FF6D,48C0,2079,0000
DATA 0000,4ED0,23C8,0000,0000,41FA,001C,33FC,4EF9,0007,81F4,23C8,0007,81F6
DATA 2079,0000,0000,4EF9,0007,80EA,33FC,6100,0007,81F4,23FC,0BFB,202E,0007
DATA 81F6,33FC,600C,0000,86A0,33FC,6004,0001,175A,33FC,6004,0000,862C,33FC
DATA 4E75,0000,8FC6,33FC,4E71,0000,D208,4EF9,0007,81F4,*
```

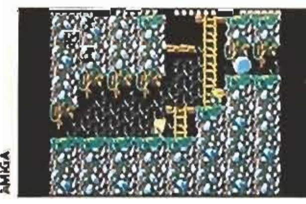
RICK DANGEROUS II — ATARI

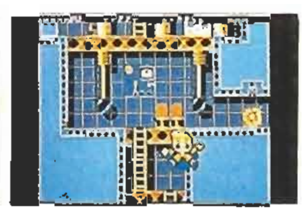
```
1       '************************************
2       '*         CARGADOR ATARI ST        *
3       '*         RICK DANGEROUS  2        *
4       '* POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5       '************************************
10      FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20      FOR N=3E5 TO 3E5+226 STEP 2: READ A$
30      A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40      IF S <>&H140DAB THEN ? "DATAS MAL": END
50      ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60      BSAVE "RICKDAN2.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70      A$=INPUT$(1)
100     DATA 601A,0000,00C4,0000,0000,0000,0000,0000
110     DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,42A7,3F3C
120     DATA 0020,4E41,4879,0000,0030,3F3C,0009,4E41
130     DATA 3F3C,0007,4E41,41FA,0042,43F8,0500,303C
140     DATA 0100,32D8,51C8,FFFC,4EF8,0500,2A1B,451B
150     DATA 7750,4F4E,2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52
160     DATA 4947,494E,414C,2059,2050,554C,5341,2055
170     DATA 4E41,2054,4543,4C41,0000,4879,0000,0001
180     DATA 4879,0001,0000,4267,42A7,4878,2000,3F3C
190     DATA 0008,4E4E,4FEF,0014,31FC,0001,0432,31FC
200     DATA 4E75,2044,4EB8,2000,33FC,4ED6,0001,D084
210     DATA 4DFA,0008,4EF9,0001,D000,223C,4E71,4E71
220     DATA 41F9,0001,0000,2141,205C,2141,2060,2141
230     DATA 1C80,2141,1C84,2141,1D6E,2141,1D72,4ED0
240     DATA 0000,000A
```

RICK DANGEROUS II — SPECTRUM

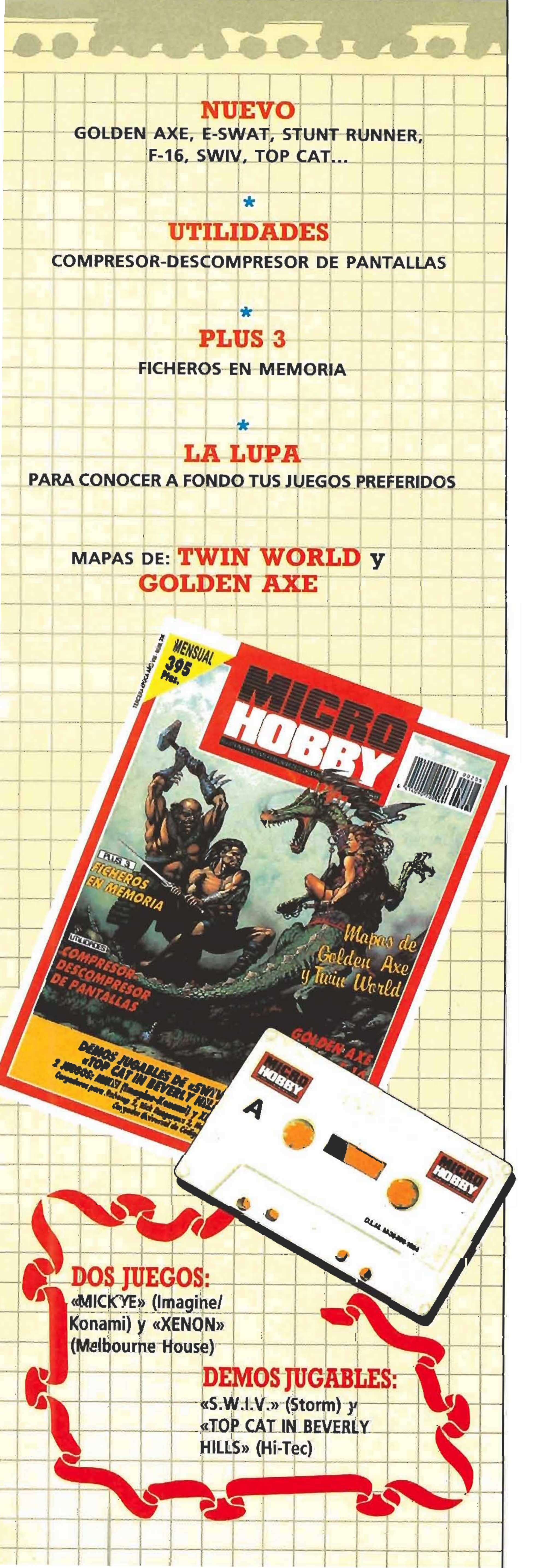
```
  10 REM Rick Dangerous II
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 65277: DIM a$(1): LET sum=0:
 RESTORE
  40 FOR n=65278 TO 65355: READ
a: POKE n,a: LET sum=sum+a: NEXT
 n: IF sum<>10237 THEN PRINT "Er
ror en los data!": STOP
  50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 652
98,0
  60 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF FN n() THEN FOR n=65299 TO
 65335: POKE n,0: NEXT n
  70 INPUT "Disparos infinitos?
"; LINE a$: IF FN n() THEN POKE
65339,0
  80 INPUT "Detonadores infinito
s?"; LINE a$: IF FN n() THEN PO
KE 65342,0
  90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
 100 LOAD ""SCREEN$ : RANDOMIZE
USR 65278
 110 DATA 221,33,0,96,221,249,17
,254,158,62,255,55,205,86,5,48,2
39,175,50,24,138,62,201,50,78
 120 DATA 140,50,156,147,175,221
,33,80,150,205,66,255,221,33,142
,150,205,66,255,221,33,112,153,2
05,66
 130 DATA 255,221,33,93,164,205,
66,255,175,50,135,149,50,41,155,
195,126,123,221,119,0,221,119,1,
221
 140 DATA 119,2,201
```

RICK DANGEROUS II — AMIGA





```
REM Cargador 'Rick Dangerous II'
REM Pedro Josè Rodriguez 22-12-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(110):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>889256& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(81)=&H6004
INPUT"Inmunidad";a$:IF FNn THEN c%(84)=&H6020
INPUT"Disparos infinitos";a$:IF FNn THEN c%(101)=&H6004
INPUT"Detonadores infinitos";a$:IF FNn THEN c%(104)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00D0,2649,12D8,B5C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C
DATA 4EF9,0056,2948,0058,4EEC,000C,41FA,0008,2748,007A,4ED3,4279,0001,2052
DATA 303C,6002,33C0,0001,16C2,33C0,0001,176A,33C0,0001,17C8,33C0,0001,1BDC
DATA 33C0,0001,2204,4279,0001,2340,4279,0001,1F64,4EF9,0001,0000,*
```



DEL HOUSE AL BAKALAO EN LAS PISTAS DE BAILE

UNA AUTÉNTICA FIEBRE

En España, bailar, lo que se dice bailar, como los patos. De articulaciones rotas por uso repentino están las academias, el furor por las sevillanas sólo provoca vergüenza ajena y el padre que presume de haber sido el «rey del tango» que no se tire faroles: sólo ha sido un maestro en rodear el talle de cintura de avispa de su compañera, que en secreto colocaba algodones entre el pie y el zapato para evitar precisamente eso, los pisotones. En España siempre se ha bailado poco, y ni siquiera el ínclito Travolta fue capaz de pegarnos su «fiebre del sábado noche». Aquí las discotecas no han sobrepasado el umbral del sitio con poca luz para ligar y la música de baile, en el mejor de los casos, ha sido considerada un producto para horteras y escaso de calidad.

Sin embargo, en los últimos tiempos algo está cambiando en este país. La gente no identifica a los tipos que escucha en las discotecas pero éstas viven momentos dulces y, poco a poco, sus intérpretes rompen el anonimato y escalan a los primeros puestos en las listas de ventas. El formato maxi, el disco de baile por excelencia, todavía no se consume a los mismos niveles que en Europa o Estados Unidos, pero día a día se va imponiendo y las mezclas especiales para discoteca son cada vez más numerosas (hasta del «Volando voy» de **Camarón** se acaba de editar recientemente una).

Al principio, la «dance music» era una cosa de negros. Luego vino **Michael Jackson** y su «Thriller», los video clips y el éxito de películas como «Flashdance», y los sesudos señores de la industria discográfica se dieron cuenta de que la «dance music» había dejado de ser algo específico para un sector de la población se estaba convirtiendo en «crossover». Y tras ellos **Madonna**, y **Prince**, y el break dance, y el rap, y el house. Y la música de baile empezó a ser respetada, curiosamente en el mismo momento en que el rock sufría uno de sus enésimos bajones, aquejado de ese mal conocido como «crisis de creatividad».

Pero, ¿qué es la música de baile? ¡Cualquiera sabe! Para ponernos de acuerdo, y sin ánimo de polemizar, digamos que la música que se pincha en las discotecas con la sana finalidad de que el personal deje unos cuantos michelines meneando el trasero. Con esta definición nada se queda fuera. En ella caben desde las influencias soul de un **Mica Paris**, pasando por el rap de **M.C. Hammer** o el sonido electrónico de **Depeche Mode**, hasta el house psicodélico de un **Adamski**, la comercialidad de **Vanilla Ice** o el bakalao de... **Radio Futura** y su «Corazón de tiza».

Seguramente, la nota más característica de la música de baile es su capacidad para integrarlo todo, y para demostrarlo ahí está **Enigma**, que han hecho de los cantos gregorianos algo natural en las discotecas. Que ya no se hable de house, sino de jazzy house, hip house o tecno house es suficientemente ilustrativo; lo mismo que la nacionalidad de los componentes de una de las últimas sensaciones: **Dee Lite** (ella americana y ellos ruso y japonés).

El baile es un crisol cultural donde cabe todo, desde la militancia agresiva de **Public Enemy** hasta la comercialidad de **Pet Shop Boys**, desde los niños guapos de **New Kids on the Block** hasta el erotismo de **Neneh Cherry**, desde una chica de tebeo como **Betty Boo** hasta la elegancia de **Soul II Soul.**

Las facilidades que proporciona la moderna tecnología ha sido determinante en el resurgir de la música de baile. Ya no es necesario ser un virtuoso de conservatorio para producir cualquier sonido, aunque para evitar problemas legales suele ser conveniente pedir permiso al autor de la melodía «sampleada», no sea que luego ocurra lo mismo que a **George Michael**, acusado de plagio por la irlandesa **Sinéad O'Connor**. Los puristas del sonido humano no cesan de cacarear acerca de los peligros de estafa sobre el consumidor, de la facilidad con que se le da gato por liebre, citan con malicia el plagio de **Milli Vanilli**, y no sería muy extraño que pronto tuvieran otro ejemplo para reafirmar sus teorías: más que sospechosa resulta la voz de **Katrin Quinoll** en **Black Box.**

Los que han hecho el agosto con el resurgir de las discotecas han sido los disc-jockeys. Antes despreciados y mal pagados, ahora son joyas buscadas por los empresarios del negocio, sabedores que un buen «pincha» es sinónimo de negocio lleno. Y, además, han decidido dar rienda suelta a su creatividad metiéndose en el tinglado artístico con excelentes resultados económicos, como en el caso de los DJs italianos **David Domenella** y **Donato Losito** que un buen día crearon Double Dee, al siguiente colocaron su «Found Love» en las listas independientes y hoy son número uno en toda Europa.

En España se consume mucha música en las

Por Santiago ERICE

discotecas pero en pocas ocasiones inventada en el país. Sólo los rappers patrios logran el éxito en este terreno y, curiosamente, parecen tener más facilidad para incrustarse entre los extranjeros los temas compuestos por bandas que, en principio, no tienen su objetivo en la pista de baile.

Aquí prima más el bakalao que el house. Hay mucho francotirador suelto sin demasiada suerte. Para los DJs sigue siendo más rentable el viaje periódico a Londres para comprar las últimas novedades o visitar los estantes con la etiqueta «importación» en las tiendas de discos. Cuando una canción de música de baile se convierte en disco de oro o platino, antes ha sido «pinchada» hasta la saciedad por unos cuantos avispados y emprendedores DJs en discotecas de moda.

CATÁSTROFES Y MONSTRUOS

«ARACNOFOBIA»

«Aracnofobia» es el típico producto de la marca Spielberg. No es casual que su director, Frank Marshall, haya sido productor de los mayores éxitos de la factoría, desde «En busca del arca perdida» hasta «El color púrpura». Y claro, se ha aprendido la lección y los trucos del maestro Steven cuando se ha decidido a responsabilizarse de las imágenes que muestra la pantalla grande.

En «Aracnofobia» el esquema es el habitual en las películas de catástrofes y monstruitos, tan excelentemente mostrado en «Tiburón» y tan descaradamente copiado en sus secuelas. Lugar: una pequeña comunidad cerrada en sí misma. Ambiente: tranquilo. Personajes: inocentes, despreocupados y, aparentemente, indefensos.



Estamos en una sociedad típicamente americana cuando, de repente, un peligro aterrador se introduce en sus vidas para trastocarlo todo. En este caso son unas asquerosas arañas que, además, sacan a la luz algunas de las bajas pasiones y defectos de los hasta entonces amigables vecinos de la californiana localidad de Canaima.

Paulatinamente la tensión sube. Los saltos del espectador en la butaca aumentan. Sólo unas gotas de humor sabiamente dosificadas alivian el estrés, el tiempo justo para ser conmocionado por otro susto. El doctor Ross Jennings y su esposa Molly jamás pudieron imaginar que el lugar elegido para criar a sus hijos, tan plácido y bello, pudiera convertirse en una trampa mortal.

«Aracnofobia» es, nada más y nada menos, que una correcta película de suspense y catástrofe. Profesionalmente rodada no defrauda a los numerosos amantes de este género.

El papel del doctor Ross Jennings es interpretado por Jeff Daniels, que ha trabajado en películas como «Johnny cogió su fusil», «La fuerza del cariño» o «La rosa púrpura del Cairo». Su esposa en «Aracnofobia» es la actriz Harley Jane Kozak, conocida hasta la fecha, sobre todo, por sus actuaciones en series de televisión. El reparto lo completan en sus principales papeles John Goodman («Arizona Baby») y Julian Sands («Los gritos del silencio»).



REGRESO AL FUTURO PARTE III ™
MARTY MCFLY
VUELVE DE NUEVO
Y ESTA VEZ
PARA VIVIR
APASIONANTES
AVENTURAS VIAJANDO
AL SALVAJE OESTE
© 1990 UCS & AMBLIN
© 1991 MICRRORSOFT LTD.
LA PIRATERIA ES DELITO
Disponible en: Sp, Sp+3, Ams, Amd, C64 PC, Atari, Amiga.
SALOON
000200
MCM SOFTWARE
C/. Serrano, 240 Madrid 28016 Tel.: 458 16 58
image works
Las pantallas que aparecen pertenecen a diferentes formatos.